Ára: 198 Ft

GURU

93/9-10

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

Walker
Syndicate
Lands of L.
D. of Tentacle

100 oldal

CD 32
Video Screamer

A Guru legyen veletek !

Intro

Itt van az ősz, itt van újra...

Na mit szóltok milyen költőiek lettünk? Természetesen ez az információ a későbbiekben teljesen cáfolat alá esik. Magyarul nem változik semmi, a GURU marad GURU, bár erősen gondolkoztunk mit tegyünk, amikor a Posta és az Állam-bácsi benyögték a nyomdával súlyosbított előállítási költség módosulást. Hát súlyos az már biztos. Sajnos mi is kénytelenek leszünk árat emelni. Hogy mennyivel az maradjon a zord jövő árnyékában, (még nem tudjuk).

A Postáról csak annyit, hogy ha nem érkezik meg időben a GURU, írj, reklamálj, kiálts, vagy fütyülj, hogy mi is felfigyeljünk a dologra. A lényeg, hogy jelezd a problémát nekünk és ne kívánd kicsiny csapatunkat azonnal a ...-be/ba.

A technikai hibákról. A szerkesztőség áttért az általatok kért/javasolt laptervezésre. Kisebb nagyobb döccenéseinket kérjük nézzétek el, mivel azok nagy része rajtunk kívül álló technikai és software okokban keresendők. Mindazonáltal igyekszünk ezen olvashatósági gondokat orvosolni, megelőzni.

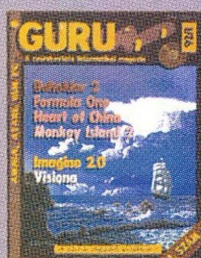
A rossz hírek után jók. Kitettünk magunkért és elkészítettük az első 100 oldalas számunkat. A százoldalas GURU az előfizetők részére kedvezményes, hiszen az árkülönbséget nem kell kiegyenlíteniük. Ugye milyen jó is előfizetni?

Nem kis büszkeséggel állíthatjuk, hogy nyáron se loptuk az időt. Az immáron hagyományos Amiga tábor néhány száz résztvevője rá a tanú.

Újabb rovattal bővültünk, két szép SEGA oldalunk nőtt ki a semmiből. Ezentúl rendszeresen jelentkezünk majd vele, mivel a konzolok egyre nagyobb teret hódítanak meg a számítógépes játékok birodalmából, úgy éreztük e rovat nélkül nem teljes az áttekintés.

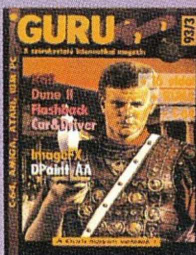
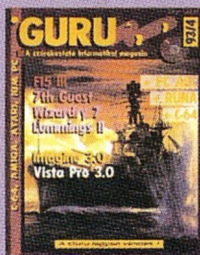
Igyekeztünk most is sok érdekes újdonsággal kirukkolni. Az AMIGA-CD^{32} müncheni premierjére szerkesztőségünk is meghívást kapott, amelyet szívesen elfogadtunk. Masell szolgáltat ebben a számban erről részletes beszámolót. Természetesen az elmaradhatatlan játék újdonságok sem maradtak ki a számból. Valamint beszámolunk az első hazai szoftver cég, az Othis új munkáiról.

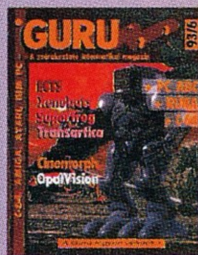
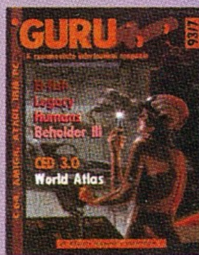
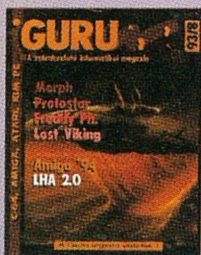
Jó lapozgatást!







Tartalomjegyzék



Kyrandia 2

Újdonságok

Apró játékhírek 4
Legend of Kyrandia 2 6
Komoly hírek 77
PD zóna 85
CD³² 91


Day of the Tentacle

Játék teszt

Day of the Tentacle 7
Gunship 2000 11
Rome AD92 12
Blue Force 14
Rags to Riches 17
Goal! 18
Sim Life AGA 19
Lands of Lore 20
Betrayal at Krondor 22
Prince of Persia 26
Sceptre of Baghdad 30
Where in Space is C. S. 32
Battle Isle '93 34
Beauty and the Beast 35
Syndicate 36
Fields of Glory 40
Pinball Dreams / Blob 42
Walker 59
Return of the Phantom 60
Ringworld 64



Rendszerbarát

Programozás

Amos 68
Assembly programozás 73
Directory Opus 4.11 76
Rendszerbarát 86

Grafika

Autodesk A. Pro (5. rész) 74

Állandó rovatok



RÚNA - Szerepjáték melléklet

RÚNA 43
Imagine rovat 56
Levelezés 67
Kaland 69
Apróhirdetés 71
Demologia 78
Humor - Parád 80
Atari rovat 81
HW - Hard disk illesztő (1. r) 88
Hardware - A1230+ teszt 90
Külvilág 94
Sega rovat 96
Toplista 98


A címlapon: Fields of Glory/Microprose

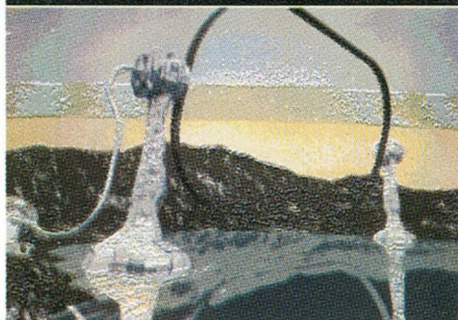
A GURU postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 179 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalympex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben Előfizetési díj: 3 szám: 507 Ft, 6 szám: 1014 Ft, 12 szám: 2028 Ft. Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-2353
Athenaeum Nyomda Rt. 930056 • Felelős vezető: Vida József vezérigazgató

Újdonságok

MegaRace

Amint azt megjósoltuk, egyre több CD-ROM játék jelenik meg, az újdonságok rovatba is két fejlesztésről számolunk be. Az egyik a MegaRace a Mindscapetól. A távoli jövőben a "legmenőbb" szórakozás, a Virtual World Bradcast TV. A nézők egy virtuális 3D pályán versenyezhetnek, ügyesség és agresszivitás jellemzi a játékot. Akadályok és ravasz, trükkös ellenfelek vannak a pályákon, amelyek mind egy-egy futurisztikus város körül futnak. Jó pár szuperkocsi közül választhatsz, amit aztán fegyverekkel szerelhetsz fel, ezeket az ellenfelek széttört autóiból is szerezhetsz. Digitalizált animációk és renderelt 3D pálya teszi egyedülállóvá a játékot. Novemberre jelenik meg PC-re.





Global Domination

Az idők kezdetétől az ember erőre és hatalomra vágyott. A Uggh ősembertől Attiláig, Nagy Sándortól Hitlerig egy ország sosem tűnt elegendőnek. A napjaink embere vagy számítógéppel foglal el területeket, vagy a RISK c. táblás játékkal éli ki ilyen irányú vágyait. Most az Impressions kiadásában nemsokára mi is világhódítók lehetünk - barátunk vagy ellenségünk ellen modemen játszhatunk, de a számítógépünk hódítási terveit is megakadályozhatjuk. Az egyszerű nehézségi fokozatban a csapatainkat irányítjuk fordulónként. A kalandvágyóbb játékosoknak viszont nehezebb fokozatban bezoomolhatnak a térképre, s a csatákba is beleszólhatnak. Stratégiai fontosságú épületeket is őriznünk kell, és ha már meguntuk a Föld elfoglalását, a random-világgenerátorral új földeket teremthetünk.



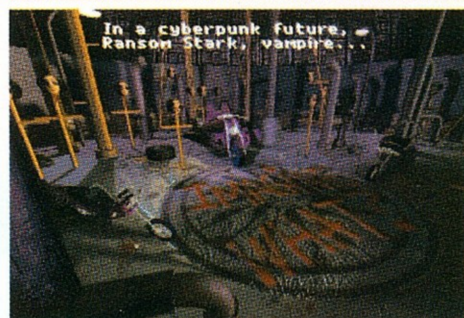
Sim-City 2000

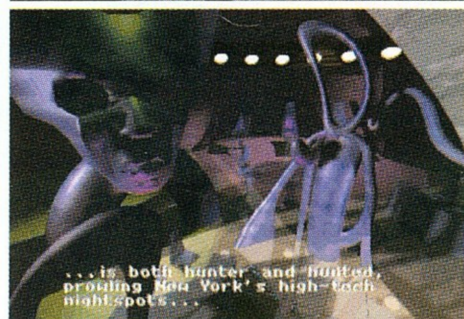
A Sim-City négy évvel a megjelenése után modernizálódik - megtartva a "régi" játék könnyed irányíthatóságát. '93 harmadik negyedévében jön PC-re. A felszineket módosíthatjuk, városainkat három méretben nagyíthatjuk ki, és 360 °-ban forgathatjuk a térképet. Új épületeket építhetünk, alagutakat és metrót építhetünk. Kimentett Sim-City városokat importálhatunk a Sim-City 2000 be. Nemcsak szén, nukleáris, nap és vízierőműveket üzemeltethetünk, hanem parkokat, állatkerteket és akár könyvtárakat is építhetünk. Természetesen 256 VGA grafika jellemzi a PC és a Mac. verziót.





Bloodnet





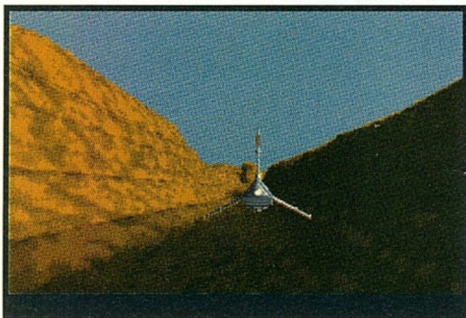
Ransom Stark, vámpír, üldöző és üldözött New York utcáin. A Cyberpunk jövőben kell nyomoznia, s nem mindennapi következtetésekre jut... A Microprose év vége felé dobja piacra a Bloodnetet PC-re.

Cover Girl Poker

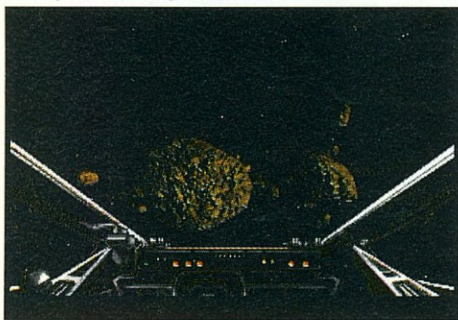
Az On-Line egy olyan proggyt készít, ami kihasználná a CD-ROM nyújtotta lehetőségeket. Ez a CD több fotomodell hölgyet tartalmaz, akikkel vetkőzős pókert lehet játszani. Természetesen animációkkal és beszéddel teszik színessé az amúgy unalmas(?) pókerpartykat. PC-CD-ROM és CDTV verzió már kapható.

Rebel Assault

Az X-Wing és a Mission Diskjei által okozott láz még el sem csitult, s máris írhatunk egy másik a LucasArts kiadásában megjelenő Csillagok Háborúja típusú játékról. A Rebel Assault CD-ROM-on jelenik csak meg, épp ezért végig beszélnek a szereplők. A játékban T16 Skyhoppert,



X- és A-Winget irányíthatsz, különböző küldetésekben. Három Tour Of Duty is pilótákra vár. Tatooine-t kell megvédeni a Birodalmiaktól, a Hoth bolygón kell harcolni a lázadók bázisának az elfoglalásáért, és természetesen a Halálcsillag elleni bevetésen is részt veszünk majd. A játék közben digitalizált filmrészleteket láthatunk az alapul szolgáló filmből. Karácsonyra már kapható lesz.



K-240

A hónap elején egy levél érkezett a Gremlintől. Ennyi állt benne: K-240. Egy hétre rá, egy másik boríték érkezett: Hol a K-240? Majd két héttel rá: Mi is az a K-240? Ha valaki tudja, könyörgöm, írja meg a szerkesztőség címére!

NHL Hockey



Az EA Sports első játéka a Michael Jordan in Fligh volt. A szeptemberben megjelenő sportjátékukat az NHL és az NHL Player's Association is támogatta. A játék PC-n megegyezik a Sega Mega Drive és az SNES változattal. Lehet csak edzőként játszani, de be is kapcsolódhatunk a játékba. Góloknál, rövidebb szünetekben szintetizátor szólal meg, úgy mint az igazi TV-s közvetítésekkor.

Bubba & Stick

A Core design az elkövetkezendő fél évben sok Amigás játékot jelentet meg. A Wonder Dogtól a Heimdall 2-ig. Nemsokára a zsiráfnyakú Bubba kalandjait élhetjük át, aki egy idegen bolygóra kerül. Egyetlen barátjal egy bot, amelynek lelke van, és segít Bubbának a veszélyes terepen. A jól eltalált grafika mellett sok animáció és ötletes megoldások jellemzik a játékot.

A végleges verzióról majd bővebben írunk, addig is íme két kép, amelyek a fejlesztés alatti rajzfázisokat is mutatják.





Mortal Kombat

A Street Fighternek csak egyetlen méltó ellenfele van az arénában: A Mortal Kombat! A halálos küzdelemre hét versenyző érkezik, mind az ázsiai harcművészetek nagymesterei! Két tucat különböző fogást



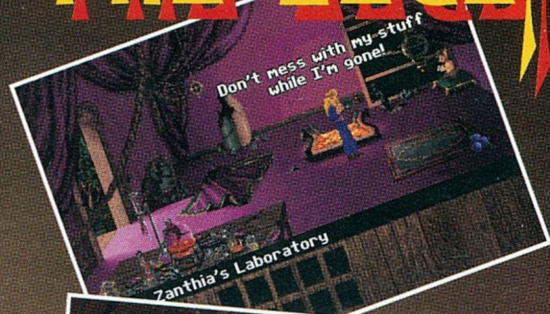


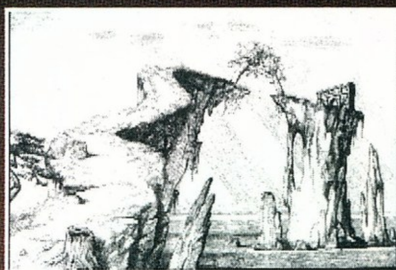
ismer egy-egy karakter, s mindnek sok speciális mozdulata is van. Ha a PC vagy Amiga verzió fele olyan jó lesz, mint a pénzbedobós automata, akkor elég sokat fogok vele játszani. Az egyik legjobb résznek azt tartom, amikor a legyengült ellenfelünk szédeleg, s közönség egy emberként áll fel: "Verd le!". Ekkor nyugodtan oda kell sétálni, s egyszerűen le kell fejelni hogy a közönség eksztázisban örjöngjön.

Masell

FABLES & FIENDS:

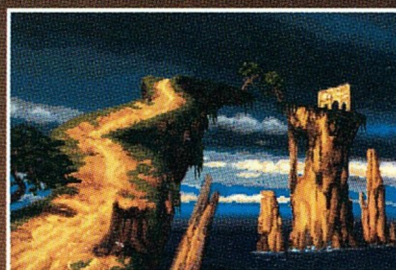
THE LEGEND OF KYRANDIA 2.



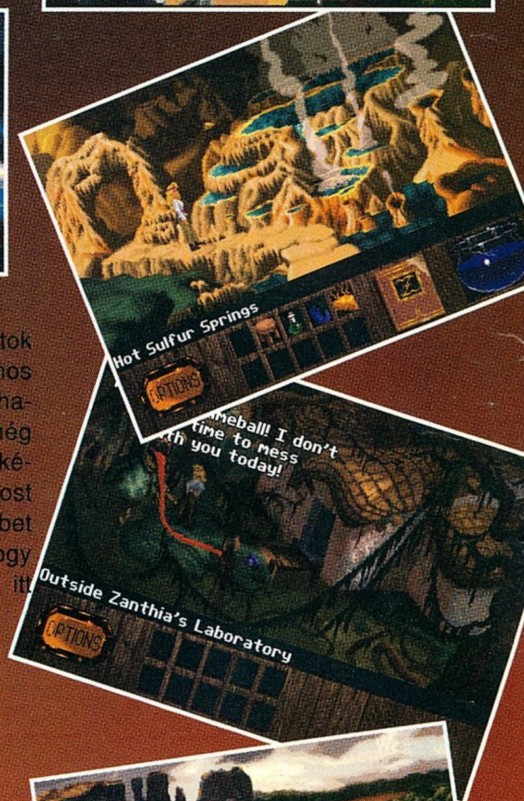








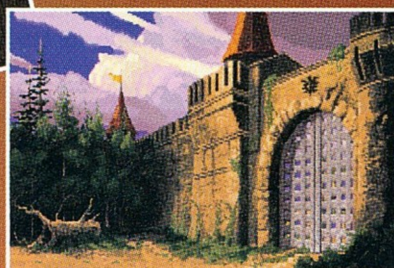


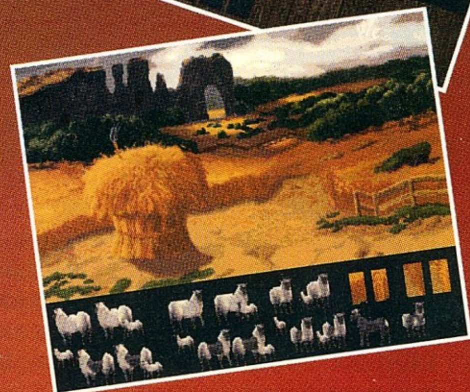


Az augusztusi számban már találhattatok egy rövid kis hírt a Kyrandia 2-ről, sajnos a Westwood TNT csomagja a leadási határidő után egy nappal érkezett, de még így is a világon elsőként mutathatunk képeket a Kyrandia 2-ről. A Földet most Zanthiával kell megmentenünk. Többet nem illik elárulni, talán csak annyit, hogy a képek önmagukért beszélnek: újra itt van egy grafikai csoda.

Masell

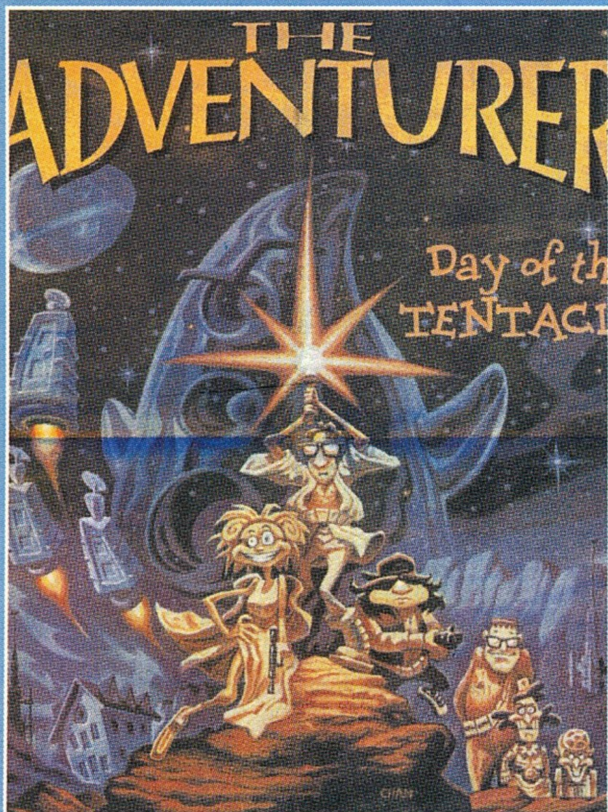












Guybrush Threepwood unottan lóbálta a lábait a trónon. Letekintve minden olyan egyhangúnak tűnt, mint máskor. Hirtelen egy gyorsan mozgó pontra lett figyelmes a horizonton. A kis figura észvesztő sebességgel közeledett, s már az alakját is ki lehetett venni: egy furcsa télapósipka ugrált közelebb és közelebb. Amint odaért, Guybrush éppen összevonta a szemöldökét, de a kis lila valami megragadta és lehajította.

- Hé, mi ez? - kiáltotta Threepwood estében.
- Ez a csáp napja™.

A Lucasarts tavaly félelmetesen sok nemzetközi díjat kaszált a Monkey Island 2-vel és az Indiana Jones 4-gyel. Hírek keringtek a cég megszűnéséről is, de szerencsére George Lucas másképp döntött, így az X-Wing és a Day of the Tentacle (azaz a Csáp napja, vagy Maniac Mansion 2, ha jobban tetszik) után még meglepnek minket három programmal az évben: a Rebel Assaulttal, a Sam & Max freelance police-szal, és a The Dig c. programmal, amiről azt is illik tudni, hogy Steven Spielberg a játék egyik készítője. Ha ezeket is olyan jól sikerül eltalálni mint az előzőeket, akkor rekord bevétele lesz a cégnek '93-ban. Nem hiszem, hogy létezne olyan számítógépes, aki minden lelkesedés nélkül tudna beszélni a Maniac Mansion 2-ről. A grafikusok igazán kitettek magukért, a három főszereplő fenomenális, jól ki és eltalált. A grafikai stílus is újszerű, habár a szerzők sem tagadják, hogy a '70-es évek rajzfilmjei is ihletést adtak a játék grafikusainak (Buggs Bunny avagy Tapsi Hapsi háttérgrafikái helyenként előbukannak). Chuck Jones (Kengyelfutó Gyalogkakukk) és a Warner Brothers színes, elnagyolt grafikái is szerepet játszottak a játék megszületésében. A játék tervezői Tim Schafer és Dave Grossman ismét összeálltak a Monkey Island 2 után, hogy megalkossák a Day Of The Tentacle-t.

A DOTT-ban olyan világot akartunk létrehozni, ahol nincsenek konvencionális határok - mondta Schafer. - Ahhoz, hogy ebben a világban létezhess, és megmentsd a világot a mutáns csáptól, úgy kell gondolkoznod, mint egy rajzfilmfigura.

A humor nagyon fontos eleme a játéknak - teszi hozzá Grossman - felszabadítja a játékost, és nem csak szóbeli, hanem látványhumort is gyakran alkalmaztunk.

Szót kell még ejtenünk a CD-ROM verzióról, amiben profi színészek "színesítik" a játékot a hangjaikkal (American Federation of Television and Radio Actors).

A DOTT "vezérgrafikusai" mind Mokey Island veteránok: Peter Chan a háttereket tervezte. A szobákat scannerrel behúzta, majd gépen véglegesítette.

- A legnagyobb kihívás számomra a jövő megtervezése volt - mondja Chan. - Ki kellett találnom, hogy változik az építészet, hogy viszonyul majd a háromszög alakú csápok formáihoz. (Érdemes megfigyelni, itt már az ajtók is háromszög alakúak, nem beszélve a fákról, melyeket csáp alakúra vágott a "jövő kertésze").

Larry Arnhen, a fő-animátor keltette életre a figurákat:

- Mivel a karakterek 50 %-kal nagyobbak mint bármely előző játékunkban, kitaláltam mindegyiknek egy jelemző arckifejezést és mozgást.

Azt hiszem, ennyi elég bevezetőnek, aki többet szeretne tudni a játékról, az nézze meg az értékelést, utánna pedig vegye meg a játékot! Jó csápvadászatot mindenkinek!

Masell





Fantasztikus! Fenomenális! És nagyon gonosz...
DL Rainbird





Ez a program korszakalkotó a maga nemében! Egy egyenes vonalat nem bírtak a játékba húzni. Félelmetes!
Lázi

DAY of the TENTACLE

story by: Dave Gossman, Tim Schafer Graphics by: Peter Chan, Larry Ahern, Jesse Clark, Ron Lussier © 1993 LucasArts Ltd.


Itt járunk történetünk helyszínén, ahol Dr. Fred lakik. Rövidesen viszont a feledékenysége miatt az egész Földet veszély fenyegeti...

A radio- és egyéb aktív szennyeződést a város lakói bánják.



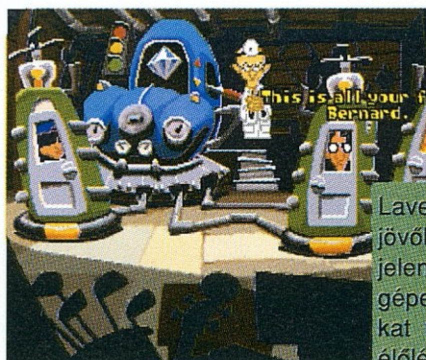


A ritka nedűt Fred háziállata, Lila Csáp is megkóstolja, s ettől egy mindennapi gondolat jut az eszébe...



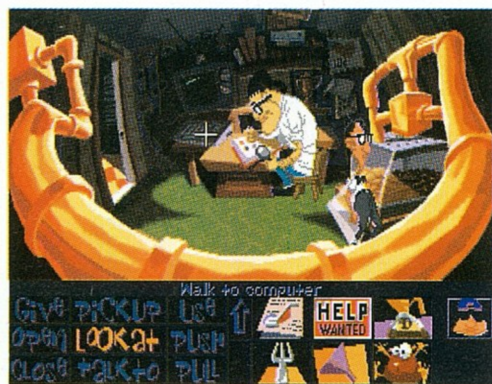


Dr. Fred időgépe mindent megoldhat: ha a múltban valaki elzárja a csapot, a Lila Csáp sem tud a vízből inni, s nincs gond. Sajnos Hoagie a múltban..



Laverne pedig 200 évvel a jövőben köt ki. Bernard a jelenbe jut vissza. Az időgépeken keresztül tárgyakat teleportálhatunk nekik, élőlények kivételével.





1.


2.


3.


4.


A házban, ahol Bernarddal kutathatunk több albérlőt is találunk. Itt van pl. Dr. Wierd Ed. Edison, aki egy idegroham után (amit mi okoztunk neki az első részben) csak bélyegeket hajlandó gyűjteni. A bélyegek az egyetlen barátai... Épp ezért egy aranyos kis trükköt játszunk el vele, mégpedig azt, hogy az eltűnős tintát fröcsköljük az albumára. A trükkünk sikere elsöprő. Ezek után vegyünk fel minden utunkba kerülő tárgyat s élőlényt, ugyanis a hörcsögre a jövőben lesz szüksége Lavernének. De hogyan juttatjuk a jövőbe???





A feszítővas nemcsak a földre ragadt rágógumi felfeszítésére jó, hanem ideális eszköz az édességeket árúsító gép kifosztására is. A sok pénz még nem elég egy gyémánt vásárlására (ami az időgép megjavításához szükséges), de gondban lesz Hoagie a múltban, mivel az időgéphez energia is kell. Hogyan talál konnektort??? A megoldást a doki szuperelem tervei jelentik, amit az ősének kell megépítenie a múltban.



Gondoskodjunk a házi személyzet testmozgásáról, adjunk a takarítónőnek egy kis munkát, s csórjuk el a kocsijából a szappant.



A macs az egyik matrac hangjára otthagyja a játékát. Hmmm... talán messzebbre kellene vinni a matracot az egér megszerzése miatt?



A ló bácsi a fogsorait egy pohár vízbe teszi, elalvás előtt. Ezekre is szükségünk lesz.





George Washingtonnal fogadni lehet, hogy nem tudna kivágni egy fát, még akkor sem, ha a nagymamája megmentéséről is lenne szó. Családi hagyományok miatt csak cseresznyefa jöhet szóba, ezért az udvaron egy fát fessünk át pirosra, s így George is előkapja a baltáját... A fa kivágása a jövőre is hatással van, s Laverne is lejut a fa tetejéről. Cseberből vederbe: a fáról a gonosz csápok karmai közé. A XXI. században már nyüzsögnek a mutáns csápfajzatok, s a világ nagy részét már el is foglalták.

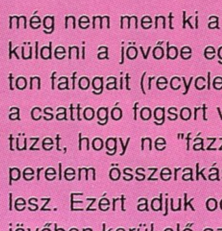
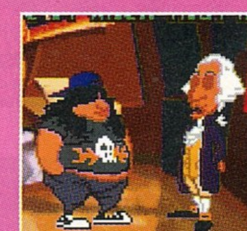




Hé Mr! Sodorjon nekem is egy "havanna babyt"! Huhh, azt hittem, a pisztollyal lerobbantja a fejemet... BOOM! Úgy látszik a robbanó cigi még nem ment ki a divatból. A pisztolyt megszereztük, s el kell küldeni a jövőbe egy szivarral együtt, hogy George Washington fafogait (recycle magasfokon!) kirobbantsuk a helyéből. Így a csattogó fogsort viseli majd, s Thomas Jefferson begyújtja a tüzet, hogy ne "fázzon". Bonyolult? Áhhhh... A múltban a szuperelem összerakásához többek között ecetre is szükségünk lesz. Ezért adjuk oda Thomasnak a borosüveget, ami majd a jövőben kerül elő az időkapszulából, mint ecet.





A jövőben láthatjuk a Human Showra várakozók hosszú sorát. Ide nevezést csak egy csáp adhat, s csáp álruhában könnyebb lenne a mozgás is. A doki szobájából csórjuk el az anatómiai rajzot, ezt visszaküldve a múltba, Hoagie a varrónő asztalára teszi, s elkészül az új nemzeti zászló.





Több dolgot is el kell intéznünk: takarjuk le a kémény tetejét: TŰŰZ! Majd cseréljük ki a jobb kezes kalapácsot a balra a szobrászoknál. A jelenben pedig a szóló hangszóróval vandálkodjunk egy kicsit...







Ednától megtudjuk, hogy Dr. Fred alvajártás közben emlékszik vissza a széf kombinációjára, ahol az alá nem írt Maniac Mansion szerződését tartja. A doki hamar leszokott az éjszakai mászkálásról-már két éve csak kávét iszik. Ezért töltsünk neki a koffeinmentes kávéból, s rögtön elalszik. A széfet kinyitva s azt rögtön be is zárja, így a videokamerával kellene lelesni a kódot, de Edna nem enged oda minket. Lökjük le a lépcsőn székestül, majd használjuk a kazettát. Lassított felvételen megtudjuk a kódot, de sajnos az IRS szervezet letartóztatja a profot, és az emeleti szobába zárja. A szerződést viszont csak ő írhatja alá...

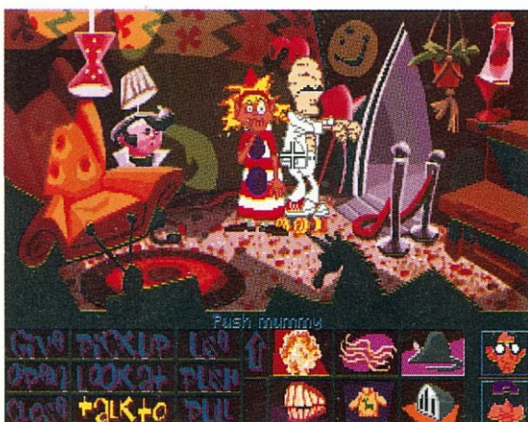








A dokit mentsük meg, ehhez Ted nagybácsi (a múmia) beleegyezése is szükséges. Az ő támogatásával kiválthatjuk Fredet a szobafogságból, s koffeines kávéval ismét talpra állíthatjuk. A szerződést is csak hosszas rábeszélés után írja alá nekünk, amit ezután már postázhatunk is a múltból. Így időben megérkezik a szerződés, s a kapott pénz svájci bankszámlára íródik. Ezek után telefonon megrendelhetjük a hiányzó gyémántot, az időgépekhez.

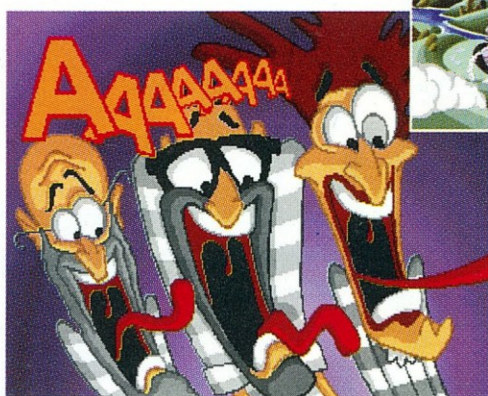






Ted nagybácsi segítségét a jövőben is igénybe vesszük, amikor benevezzük a Human Showra. A legszebb haj, mosoly és kacagás fődíja egy éttermi vacsora a Csáp étteremben. Ezt a meghívót egy börtönőr csápnak adjuk oda, s ő boldogan elrohan, mi pedig halálra rémiszthetjük a szegény rabokat.











A hörcsögöt a fenti ábra szerint kell a mikrowave-ben szórakoztatni. Azért vigyázzunk, nehogy kidurranjon. Annyit még elárulok, hogy a fehér hibajavító festéket a kerítésen kell használni, a macska háta mögött. A rivális versenyzőket az egészséges verseny érdekében "tüntessük el láb alól" a műhányás használatával. Ezek után már csak az időgépet kell bedugnunk a konnektorba, a visszatéréshez. Hogy mi is történik a főhőseinkkel? Hogyan tudnak a rózsaszín csáptól megszabadulni? Mindez kiderül, ha valaki eljut a játék végére! Akinek ez mégsem sikerülne, az postázzon el egy válaszborítékot a kérdésével a GURU címére. Ígérjük, nem egy lila csápot küldünk vissza (hanem kettőt)...



Masell



GUNSHIP 2000 AMIGA



Meglehetősen nagy érdeklődést tanúsítok a különféle csúcstechnikájú gyilkolóeszközök iránt, így a GUNSHIP 2000 már akkor felkeltette az érdeklődésemet, amikor még csak a PC-s leírása jelent meg. Aztán amikor egyszer megláttam a Guru HQ-n egy "GUNSHIP 2000 - Amiga" feliratú dobozt, rögtön le is csaptam rá.

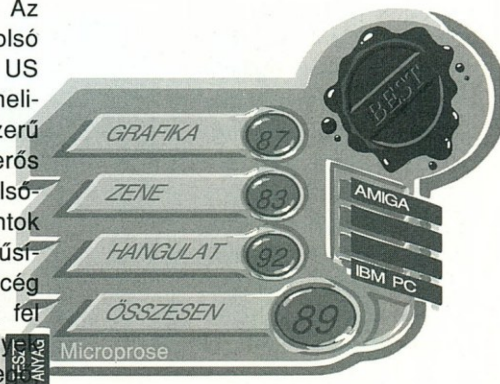
Sajnos Amigán meglehetősen ritkák a jó repülés-szimulátorok. A tökéletességhez ugyanis szinte mindig hiányzik valami. Vagy a grafika nem az igazi, vagy a hangok sikerülnek gyengére (erre a két esetre kiváló példa a BIRDS OF PREY, pedig hogy dicsérték a megjelenése előtt), vagy a sebességgel vannak gondok (pl. A-10). Aztán van olyan is, amikor a szerzők átesnek a paci túlsó oldalára. A grafika csodálatos, a hangok szenzációsak, a program szupergyors. Az ember csak ránéz a stickre, és a gép már fordul is. Méghozzá olyan gyorsan, hogy csak győzz a célon maradni, egy légiharcban (F-29). Az általam ismert repülés-szimulátorok között négy olyan van, amit a fenti tulajdonságok alapján kellemesnek lehet mondani: EPIC, F-15 II., THEIR FINEST HOUR és FIGHTER BOMBER. Ehhez a listához csatlakozott ötödikként a GUNSHIP 2000. A PC verziót sajnos nem volt szerencsém látni, de biztos vagyok benne, hogy fantasztikusra sikerült. Az Amiga-változat ehhez képest nyilván szerényebb, de nyugodtan állíthatom, hogy nem egy összecsapott munkáról van szó. Grafikájában ugyanolyan jó, mint az F-15 II., és - ismerve az Amiga korlátait - egyáltalán nem lassú.

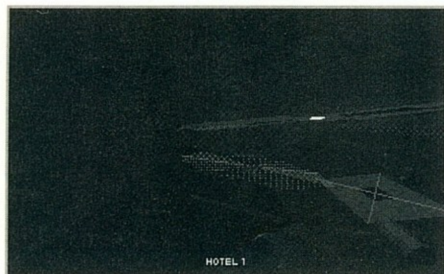


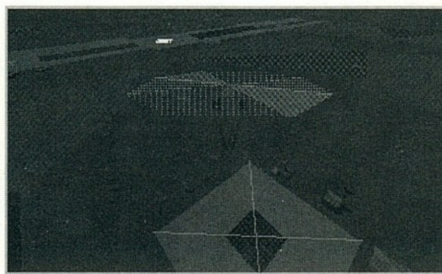
Mivel a GURU 92/2 számában részletes leírás jelent meg a programról, én most csak rizszázni fogok. Például nem árt, ha néhány szó erejéig megismerkedtek azokkal a helikopterzetekkel, amelyek szerkezetét a program keretein belül lehetőségetek van károsítani. Sorell annak idején három csoportba osztotta ezeket a repülő kávédarálókat. Haladjunk most mi is ebben a sorrendben. **OH-58D Kiowa:** a polgári célokra kialakított Bell 206 Jet Rangerből fejlesztették ki, kifejezetten felderítési célokra, mint ahogy azt a típusjelzése is mutatja (OH=Observation Helicopter). **AH-6 Defender:** alapváltozata a Cayuse néven ismert OH-6A volt, majd az ezt követő, Hughes 500 MD néven népszerűvé vált típus továbbfejlesztett változata a Defender. Gyors, mozgékony gép. Számos ország rendszeresítette, a Magyar Rendőrség is vásárolt belőle néhány darabot. **UH-60 Blackhawk:** a US Army szállító alaptípusa. Különféle változataiból több mint ezer darab készült. Számos feladatra alkalmazzák a szállítástól a rádióelektronikai harcig. Alapállapotban nem hordoz fegyvert, de természetesen felfegyverezhető. **AH-1W Super Cobra:** alapváltozatát eredetileg átmeneti megoldásnak szánták a hatvanas évek közepe táján, amíg az AH-56 Cheyenne-t szolgálatba nem állítják. A Cheyenne program leállítása után fejlesztették ki az egyhajtóműves AH-1S Huey Cobra-t a hadsereg, és a kéthajtóműves AH-1T Sea Cobra-t a tengerészgyalogság számára. Az AH-1W a sorozat legutolsó tagja. **AH-64 Apache:** a US Army első számú harci helikoptere. Rendkívül korszerű elektronikával rendelkező, erős fegyverzetű helikopter, elsősorban páncélozott célpontok ellen alkalmazzák. Korszerűsített példányait a Longbow cég célzóeszközeivel szerelték fel (Longbow Apache), amelyek segítik mind a levegő-levegő, mind a levegő-föld célzást. Tervezésénél elsődleges figyelmet szenteltek a harctéri túlélőképességnek, és igen erős szerkezetet hoztak létre. Nem behúzható futói például 6 m/s sebességű földnek ütközést is kibírnak, a sárkány pedig olyan erős, hogy még 13 m/s függőleges sebességű földnek ütődés esetén is a személyzet egy, viszonylag elfogadható darabban mászik ki a gép maradványai közül (azért nem próbálnám ki). A Comanche-ról abszolúte semmit nem tudok, de feltételezem, hogy a jelenleg fejlesztés alatt álló LHX (Light Helicopter Experimental) akar lenni.

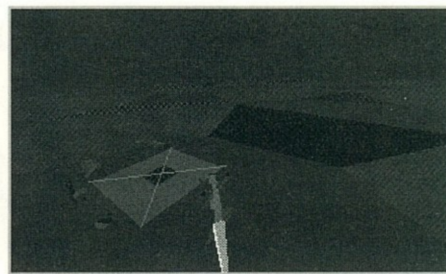
Na hát ennyit tudtam úgy hirtelenjében összehordani a GUNSHIP 2000-ről. Akinek nem elég, az rendelje meg/kotorja elő a már említett GURU-t, ott tökéletesen ki van vesézve a program. Ami még elmondható a programról az annyi, hogy a közelmúlt legjobb, és minden idők egyik legjobb Amigás szimulátora. A MICROPROSE hozta a tőle megszokott színvonalat.

Dezső



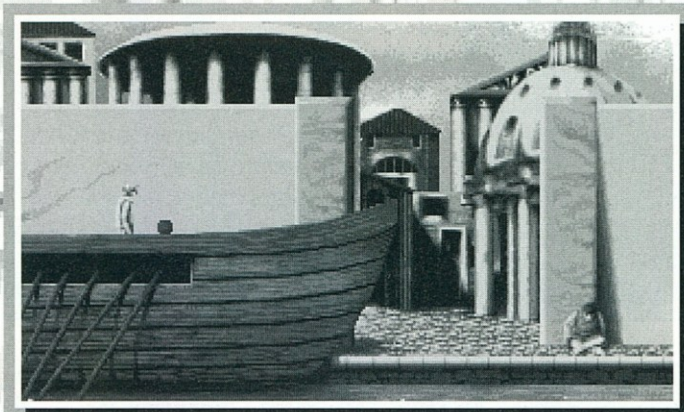






ROME AD92

Igaz, nem éppen mai gyerek ez a játék (1992-ben készítette el a Millennium cég), de szerintem egy leírást mindenképpen megérdemel, lévén, hogy egész kellemes ötleteket tartalmaz. A grafika ugyan nem éppen kimagasló (a Robin Hoodban vagy a Popolousban láthattunk hasonlót), de



szerintem ehhez a játékhoz bőven megfelelő. A történet Romulus és Remus idejébe visz vissza. Ebben a korban élte fénykorát a rabszolgatartás, a szabad harc, és a zsarnoki elnyomás, egyszóval jó buli volt. Mi egy köztiszteletben álló bíró rabszolgájaként tengetjük életünket, és titokban nagy terveket forgatunk a fejünkben. Csakhogy ez nem egyedül ránk vonatkozik. Ugyanis a gazdánk és a konzul, Seganus Megadrivus (nahát, milyen érdekes név...) úgy döntött, hogy nyugdíjba küldik a cézárt. (Akkoriban ez úgy történt, hogy azt mondták: nyugodjon békében.) Szóval, kapunk egy tekercset, amit majd el kell vinnünk a konzulnak. Nem nehéz megtalálni a házát, mivel két szökőkút van előtte, úgyhogy a térképen kijelölve a helyet, már mehetünk is oda. (Érdemes futásra kapcsolni, mivel nincs túl sok időnk egy kisebb katasztrófáig, mely az egész szigetet meg fogja semmisíteni, de ez még egyelőre titok.) Miután átadtuk az üzenetet, a nagyvonalú konzul három szeszterciuszt nyom a kezünkbe, aztán utunkra enged, mely a városi fürdőbe vezet. A boldog polgárok békésen lubickolnak a kellemes vízben és mivel mi alapjában véve jószívű emberek (vagyis inkább rabszolgák) vagyunk, nem akarjuk megfosztani őket ettől az élvezettől, ellopjuk a tógájukat. Ha ezt viseljük, már mi is teljes jogú polgárok leszünk.

Menjünk hát ki a kikötőbe és vásároljunk egy tőrt, aztán menjünk el gyakorlatozni. Ez a békés járókelők kifosztásában nyilvánul meg. (Threaten). Csakhogy mivel a békés járókelők időnként befolyásos emberek erős barátokkal (az erős barátok pedig igencsak szolgálatkészek), ha valakit kiraboltunk, bökjük is meg egy kicsit, hogy ne hívhasson segítséget. Persze nem kell túlságosan megszúrni, éppen csak annyira, hogy meghaljon. Így szedjünk össze mondjuk 9 pénzt, vásároljunk egy hamis dobókockát (aztán raboljuk ki az eladót), menjünk ki a kikötőbe, és üdvözöljük a



csodálatos várost, Rómát. Itt nem lesz túl sok dolgunk, mindössze sok pénzt kell keresnünk. Ehhez először is menjünk el egy fogadóba kockázni, és kaparjunk össze valahogy harminc szeszterciuszt. (Itt kell megjegyeznem, hogy a szerencsejátékok, viadalok, és vásárlás sikerét nagyban befolyásolja az istenek kegye, ezért gyakran támogassuk az egyházat.)

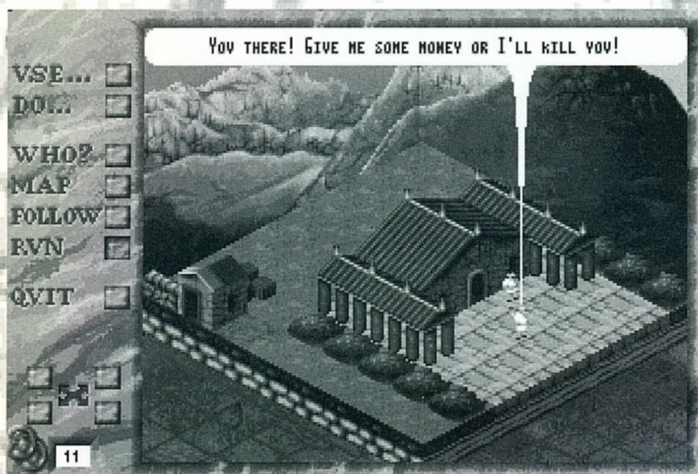
Mikor a főtéren rabszolgavásárt tartanak, menjünk ki mi is és vásároljunk egy gladiátort. Érdemes minimum középszintűt venni, mert azt ritkábban szúrják le. (Azt, hogy mennyire fejlett, a "Who?" opcióval

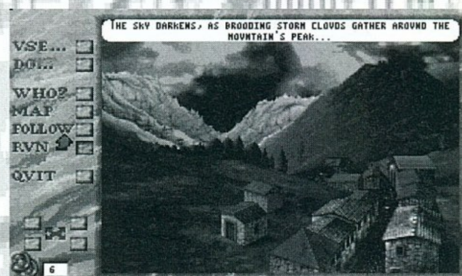


tudhatjuk meg.) Aki akar, vehet még egy nőt is, hogy összekösse a hasznosat a kellemessel. Egyébként ezeket a szofogadó macákat bármilyen eldugott helyen "használhatjuk". Milyen szép is az élet...

Ha ez is megvan, menjünk vissza kockázni és játszunk a gladiátor viadalig. A második körbe aztán nevezzük be a rabszolgánkat, és hagyjuk harcolni. Ha esetleg leszúrnák, töltsük vissza az állást, és próbálkozzunk újra. Ezt még folytassuk így egy darabig. Az a lényeg, hogy mire a cézár összehívja az embereket egy kis trécselésre, legyen kb. 180 pénzünk. Aztán ebből nyolcvanat adjunk az őröknek, akik így beengednek az uralkodóhoz, akit figyelmeztessük az ellene irányuló összeesküvésre. Hálája jeléül a cézár kivégezteti a konzult, minket pedig megtesz centuriónak.

Legközelebb a briteknél fogunk kavarni, akik elég vad népség. Éppen ezen okból kiindulva mellénk adtak egy hadsereget, melyet mi irányítunk. Az ő segítségükkel kell megszereznünk a brit lobogót. Ehhez két dolgot kell tennünk: 1. építeni egy erődöt, ahová visszavonulhatunk pihenni 2. életben kell maradnunk. Az előbbit a második falu közelében érdemes végrehajtani, az utóbbit pedig úgy általában mindenhol. Mivel túl sok tanácsot már nem tudok adni, legyen most ennyi elég, és próbálja meg mindenki megcsinálni ezt a részt.

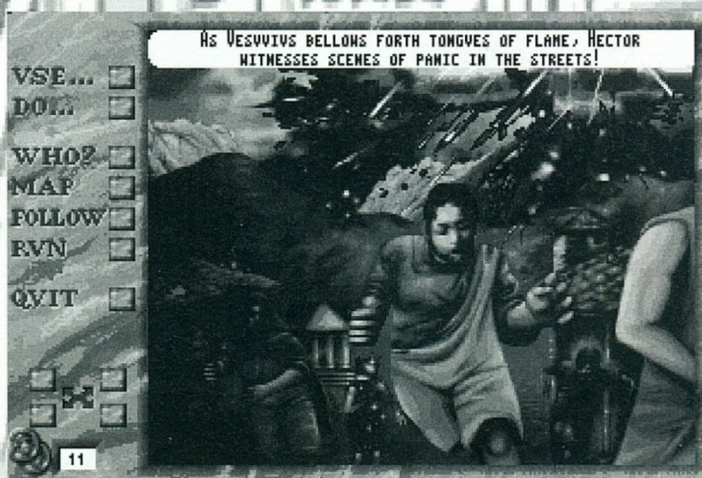




Rómába visszatérve a cézár üdvözli győztes seregét, aztán utunkra enged. Mint kiderül, a kivégzett konzul helye még nincs betöltve, ezért most szavazás útján dől el, ki legyen a szerencsés nyertes. Ehhez először is jelentkeznünk kell.

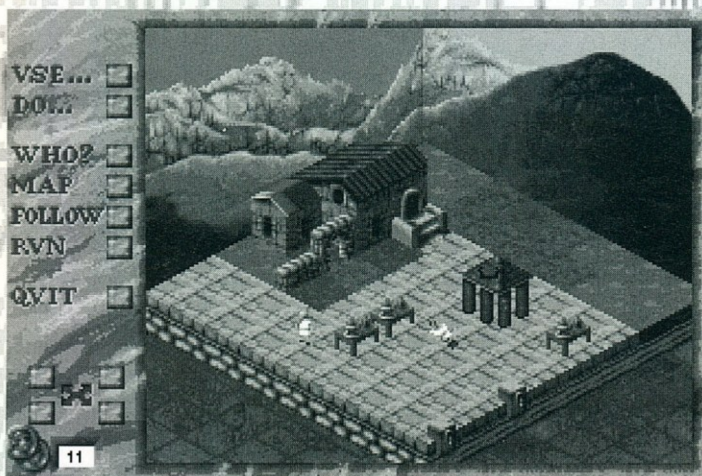
Válasszunk ki egy polgárt és adjunk neki tíz pénzt, így az elmegy fölíratni a nevünket. Várjuk meg, míg visszaér, aztán kezdjük meg a kapányunkat. Ez nagyjából abból áll, hogy mindenkit megkérdezünk, nem akar-e ránk szavazni és ha azt mondja nem, adunk neki némi pénzt. Ezt addig kell csinálni, míg bele nem egyezik, hogy ránk szavaz. Lehet még a színházat is támogatni, ezzel is növelve a hírnevünket.

Ehhez persze jó sok pénz kell, tehát gyakran járjunk ki gladiátorkodni. Egyébként egy jó kis győzelem, itt is segíthet minket az emberek meggyőzésében. Miután megnyertük a választást, bizonyos magas rangú egyedek úgy gondolták, hogy túl gyorsan túl magasra kerültünk, ígyhát elzavartak minket Egyiptomba Cleóhoz. Pechünkre épp ekkor akarták meggyilkolni a szépséges uralkodónőt, akinek védelme a mi dolgunkunk lesz. Ez igazán nem nehéz feladat, mivel az ellenséges csapatok fel vannak tüntetve a térképen, tehát simán levághatjuk őket mialatt pihennek. Miután kiélveztük Cleó háláját (egész este ezzel voltunk elfoglalva), újra visszatérünk Rómába.



Érdekes módon most azonban nem a cézár fogad minket, hanem egy hír, hogy nagyra becsült zsarnokunk totál idióta lett, és boldogan szökdécselve gyerekdalokat énekel a főtéren. Természetesen mindenki tőlünk várja, hogy csináljunk valamit.

Ez annyiból fog állni, hogy felfogadunk egy bérgyilkost és ráuszítjuk a másik konzulra, így kiütve egy vetélytársat, majd várunk estig.

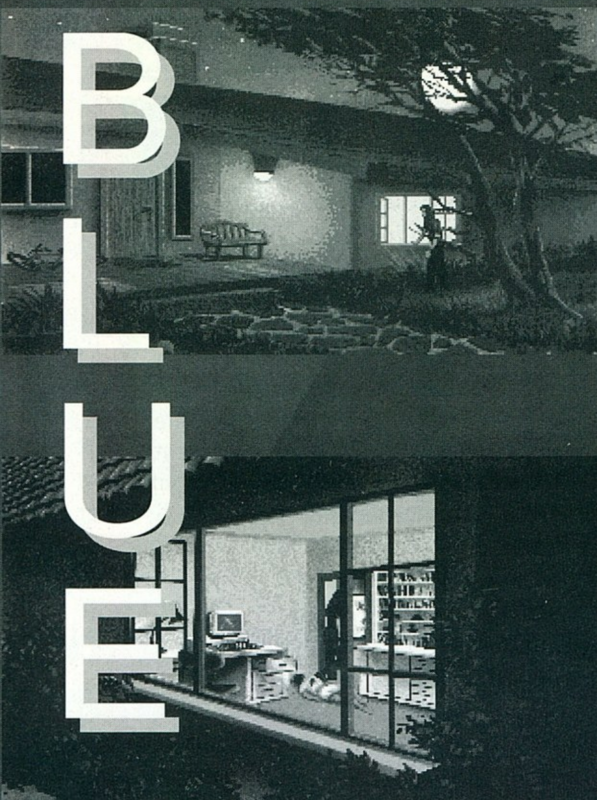


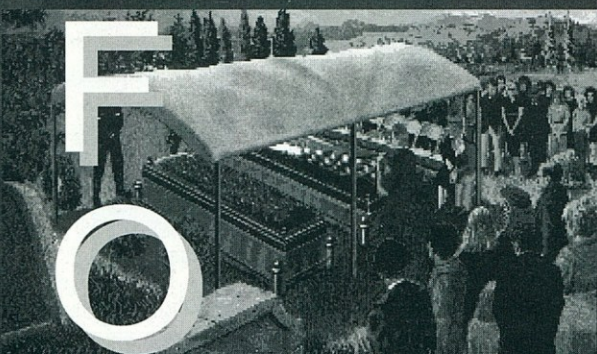
Eközben a cézár be akarja bizonyítani, hogy ő a legerősebb ember és felszólítja az embereket, hogy vigyék ellene az arénába a rabszolgáikat. Mikor odamentem, hogy megnézzek egy merőzést, azt tapasztaltam, hogy az uralkodó félelmetesen jól harcol. Minden ellenfelét egy kis beszélgetéssel tartja föl, melyben kijelenti, hogy ha csak megkarcolódik, fújtak az ellenfél családjának, aki ennek hatására hagyja, hogy a cézár győzzön. Mikor már a harmadik rabszolgámat vágták le, és már csak öt rabszolganőm maradt, rá kellett jönnöm, hogy valami más megoldást kell keresnem. Kimentem hát a fogadóba és fölfogadtam még egy bérgyilkost. Ez aztán megszabadította a főnökünket az uralkodás terhétől, mire a hálás nép minket ültetett a helyére.

Hosszan, boldogan, igazságtalanul és zsarnokian uralkodunk, míg egy szép napon egy bérgyilkos tőre véget nem vet életünknek, de ez már egy másik történet.

Created By RF Rainbird

BLUE FORCE







Yahoo! Mondhatnám, ha én lennék Freddy Pharkas, de mivel ő sem mondta, én sem teszem. Minden esetre itt most egy Blue Force leírás fog következni.

A játék a Tsunami gondozásában készült, és méltó riválisa bármelyik Sierra játéknak. Ez talán azért is van így, mivel a játékkészítést Jim Walls, egy ex-rendőr irányította, aki mellesleg a Police Quest sorozat létrehozója is. A történet Jake Ryanról szól, aki épp most lépett be a rendőrség kötelékébe. A Ryan család igazi rendőr fajta, melynek tagjai időtlen idők óta a bűnüldözésnek szentelték életüket. Mivel ezt a hagyományt nekünk kell folytatnunk, kezdjük hát el a játékot. Ha minden igaz, első napunk az eligazításon fog kezdődni:

- Jó reggelt, uraim! Mielőtt megkezdenénk az eligazítást, üdvözöljük új társunkat, Jake Ryan tisztet. Ryan apja, John is a mi osztályunk tagja volt, és hozzá kell tennem, nagyon jól végezte a dolgát. OK, beszéljünk a feladatokról... Újra elő kell vennünk a múlt heti strathmore-i katonai raktár kifosztását. A strathmore-i rendőrörs felkért minket, egy gyanúsított, Forest Follet bekisérésére. Ki kell őt kérdeznünk. Egyébként még egyetlen automata fegyver, vagy töltény sem került meg. A gyártási számok megtalálhatók Follet letartóztatási parancsán. Ellenőrizzétek le vele, ha találtok valamit. Follet is a környéken van, úgyhogy tartsátok nyitva a szemeteket. Ha meg kell állnotok a Torony Kerületben, kérjetek fedezetet. Kezd ott keményedni a helyzet, fiúk. Nos, ez minden. Vigyázzatok magatokra és ne felejtsétek el felvenni Mr Follet körözési listáját kifelé! Oh, egyébként, Ryan... Ebben a hónapban az egyes csoportban leszel. Extra segítség leszel bárhol a városban, ahol szükség van rád.

Hát, valahogy így történt a dolog. Ezek után már csak a rutinfeladatok elvégzése volt hátra (fegyver megtisztítása a jobb oldalon lévő készlettel, a körözési parancs felvétele) és már indulhattunk is bűnüldözni a kismotorunkon. Némi furikázás után egy üzenetet kapunk, hogy szükség van ránk a kikötőben. Jelentsük, hogy vettük (10-4), aztán menjünk ki a helyszínre. Egy nő vár minket egy gyerekkel. Miközben éppen kihallgatjuk őket, egy lövést hallunk. Rohanjunk vissza a motorunkhoz, jelentsük, hogy a helyszínen vagyunk (10-97), és kérjünk fedezetet (10-35), aztán vegyük föl a Miranda Card-ot a kesztyűtartóból. Rövidesen megérkezik a segítség, így már átmehetünk a mutatott hajóra. Mivel egy udvarias rendőr nem sétál be sehova üres kézzel, húzzuk elő a pisztolyunkat, és dörömböljünk az ajtón. (Persze nem árt, ha előbb töltényt is rakunk a pisztolyba...)
Mikor a második felszólításra sem jönnek ki, nyissunk be a kabinba. Épp azt látjuk, hogy csukódik a túlsó szoba ajtaja. Nyissunk be oda is, ahol egy debella kisdisznó egy nő fejéhez szorítja a magnumját. Beszélgessünk vele egy kicsit. Kb. a harmadik beszólásunkra a fickó úgy dönt, hogy jobb, ha megadja magát. (Ez igencsak érdekes, mivel a társunk épp most dobta el a fegyverét.) Innét már miénk a pálya. Bilincseljük meg a barátunkat, majd motozzuk is meg, vegyük föl a pisztolyát, olvassuk föl neki a jogait a Miranda Card segítségével, végül vezettessük ki a társunkkal. Már csak egy dolgot kell tennünk, kérdezzük ki az áldozatot. A hajóból kifelé még vegyük föl a csákját a mentődobozból, aztán menjünk a motorhoz jelenteni. (10-98: helyszín megtisztítva, 10-27: adatok leellenőrzése, 10-15: gyanúsított letartóztatva.) Most el kell mennünk a börtönbe, ahol töltsünk ki a jogsi alapján egy nyomtatványt, majd a rendőrségre, ahol le kell adni a bizonyítékokat, dobjuk be az űrlapot a főnök ládájába, és olvassuk el a faliújságon lévő üzeneteket (felvétel).

Folytathatjuk a járőrözést. Mivel igazán ügybuzgó zsaruk vagyunk, rövidesen találunk magunknak új szórakozást. Ez egy szabálytalanul vezető pasas képében jelentkezik, és egy másikében, aki igencsak érdekesen reagál felszólításunkra, hogy emelje fel a kezét. Szóljunk be a központba segítségért (10-97, 10-35), majd a társunk megérkezésekor folytassuk a procedúrát. Hívjuk ki a sofőrt a kocsiból, írjunk neki egy büntetőcédulát, kérdezzük ki mind a kettőt, majd tartóztassuk le őket a szabályzatban előírt módon. Mostmár átkutathatjuk a kocsijukat. Néhány töltényt, egy parókát, és egy géppuskát találunk, melyeket a körözési lappal leellenőrizve kiderül, hogy a katonai raktárból valók. Vitessük be a kis barátainkat, majd az előző áldozatunknál leírt módon fejezzük be a

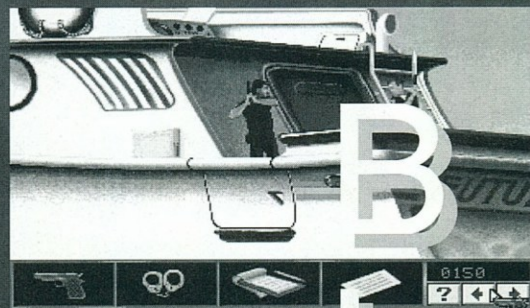
BLUE FORCE

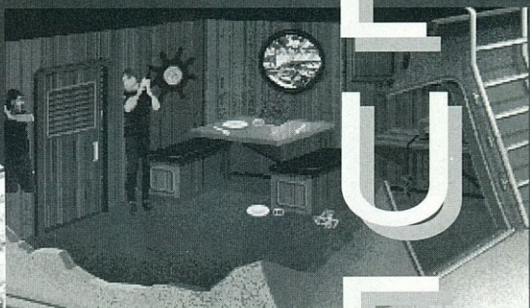
letartóztatást (börtön, rendőrörs). Ezzel a mai szolgálati napunknak már vége is, de ez még korántsem jelenti a nap végét. Otthon ugyanis egyetlen megmaradt rokonunk, azzal fogad minket, hogy húzzunk el a kikötőbe egy baseball kártyáért, aztán vigyük azt be a gyermekgondozóba az első áldozatunk fiának. Menjünk hát az előbbi helyre, ahol egy faliújságon egy cetlit találunk, mely kis barátunk nevére szól. Ezt a hajókölcsönzőben bemutatva máris megkapjuk a kártyát, és még némi bónuszként egy köteg kölcsönzőjegyet is. Ha ezt most átadjuk a kölyöknek, egy meghívásra terelődik a szó. Ezt mi ajánljuk fel a kiscsákó fiatal és szép anyjának, aki boldogan el is fogadja. Egy ilyen csodálatos estét mindenképpen a tengerparton kell töltenünk. Eresszük el a kutyát, majd menjünk ki sétálni. Némi beszélgetés után a rihével, úgy döntünk, hogy ez így nekünk nagyon unalmas, és elmegyünk inkább a kutyával játszani. Egy botot fogunk dobálni, de a negyedik dobásnál egy roncsdarabot kapunk vissza.

Ezzel menjünk vissza a lakásba, ahol egy kellemes meglepetés vár minket Lyle személyében. (Ő volt apánk régi társa.) Búcsúzzunk el a nőnktől, aztán mutassuk meg a roncsot Lyle-nak. Erre aztán ő is elmegy. Mikor végre egyedül maradtunk, a nagyanyánk beküld minket a szobánkba, hogy nézegessük a régi baseball kártyáinkat, de mi inkább a polcon lévő páncéldobozt nyissuk ki az apánk vitrinjében levő jelvényen látható számmal (172). Egy érmét találunk, amit még megboldogult anyánktól, Jackie-től kaptunk. Hm... Jackie... Hát persze! Ez lesz a kódszó a számítógéphez, amin már olyan régóta gondolkoztunk! Próbáljuk is ki a Cobb fileon. Működik! Nyomtassuk ki az adatokat, aztán menjünk aludni.

A második reggel ne nagyon siessünk a munkánkba, előbb még ugorjunk be Lylehoz az irodájába. Mutassuk meg neki Follet listáját, aztán a tervrajzot is, amit aztán faxoljunk le a rendőrségnek. Mostmár mehetünk az eligazításra. Itt ismét rengeteg érdekes dolgot mondanak, ami a mélyen tisztelt GURU olvasó számára örök titok marad, hacsak meg nem szerzi valahogy a játékot, én ugyanis nem fogom lefordítani. (Na, jó. annyit azért elárulok, hogy kiengedték az előző napi szerencsétleneket, mivel "nem volt szabályos a letartóztatás menete".) Adjuk le a Cobbról kapott infókat, és kérjük el a fényképet. Vegyük föl a nekünk hagyott üzenetet, tisztítsuk meg a fegyverünket, aztán futás ki az udvarra. Egy checkelésre érkeztünk. Kedvenc főnökünk mindenkinek megnézi a pisztolyát, minket pedig külön megdicsér, amiért "jobban kitisztítottuk a pisztolyunkat, mint a nagyanyja a koszos ruhát". Most menjünk a bíróságra, és a Hall Of Akármiben mutassuk be a számítógépből kikapart papírokat. A motorunkhoz visszatérve egy üzenetet kapunk (10-4), hogy menjünk a Bikini Huthoz. Tegyük hát ezt, és kérdezzük ki a társunkat a helyzetről. Egy részeg bezárkózott a kocsijába és nem hajlandó kijönni. Mivel mi mindig az egyszerű megoldások embere voltunk, ne próbálkozzunk rábeszéléssel. Nyittassuk ki a rendőrkocsi csomagtartóját és a dobozból vegyük ki a boxert, aztán üssük ki vele a kisautó ablakát. Erre már a részeg is kiesik, így nyugodtan letartóztathatjuk. Szóljunk be a központba (10-97, 10-27, 10-15), aztán induljunk el a börtönbe. Elég érdekesen fogunk megérkezni, ugyanis nem érkezünk meg. Ennek az az oka, hogy egy gonosz autós bácsi áthajt a piros lámpán. Ez még a kisebbik baj lenne, de sajnos rajtunk is, ígyhát a kórházban kötünk ki. Nem baj, legalább kapunk pár nap / hét / hónap / év / évtized / évszázad / évezred / évmilliomod / stb. szabadságot. Meg kell mondanom, ezalatt az idő alatt elég aktívak leszünk...

Rohanjunk el Lyle-hoz, és nézzük át az aktát az asztalán. Egy cikket találunk benne, és egy mikrofilmet. Az utóbbit rakjuk be a gépbe a jobb oldalon, így egy jelentést olvashatunk a szüleink haláláról. Ekkor ér vissza Lyle. Üljünk be a kocsiba, és hajtsunk el a bárba. Mutassuk meg az igazolványunkat a bárosnak, majd a fényképet is Cobbról, aztán ugyanezt csináljuk meg még egyszer a pultnál ücsörgő nővel, mire egy nevet ír le nekünk: The Weasel. A most kapott névvel menjünk











BLUE FORCE

az Alley Cat-be, ahol mutassuk föl az igazolványunkat, és a papírt. Erre előjön Follet, akinek viszont az igazolvány mellett a letartóztatási parancsot adjuk át. Aztán meg kérjük el Follet cuccait

az itt álló ficerétől, és menjünk vissza a rendőrségre még egy letartóztatási listáért. (Itt van egy kis bug a programban, ugyanis, ha beszélünk az itt ácsorgó



hapsihoz, minden alkalommal kapunk 30 pontot.) Következő utunk a Bikini Hut-hoz vezet, ahol a kulccsal nyissuk ki a lakókocsi ajtaját. Egy csizmát találunk, amit megvizsgálva régi szép emlékek jutnak eszünkbe, valamint a talpát elfordítva egy cetlit kapunk. Ezt adjuk oda Lyle-nak, aztán menjünk haza aludni.

A negyedik napon béreljünk ki egy hajót a kikötőben. A tulaj elkezd beszélni az érmegyűjtő szenvedéjéről, mire mutassuk meg az érménket. Míg elmegy megvizsgálni, emeljük el a Future Wave kulcsait is, majd vegyük föl a hálót a partról. Ezek után menjünk át a FW-re és nyúljuk le a kulcsot a virágtartóból. Végül még be kell ugranunk a rendőrségre egy körözési listáért. Mostmár beszállhatunk a csónakunkba, és elutazhatunk a szigetre. A parton vegyük föl a ládából a benzines tégelyt, és a rongyot, aztán menjünk a raktár bejáratához. Ezt sajnos egy aranyos kiskutya őrzi. Mivel nem akarjuk, hogy a halotti jelentésünkben a kutyatápszer szó szerepeljen, fogjuk meg a hálót, és dobjuk rá a kutyulira. Mostmár kinyithatjuk a rácsot, és az ajtót a hajóról hozott kulccsal. A raktárban egy kicsit sötét van, úgyhogy kapcsoljuk fel a villanyt a kapcsolótáblán. Vegyük fel a drótokat a targoncáról, és az akasztóról, aztán dugjuk be őket a generátorba, és kapcsoljuk is be azt. A drótok másik vége a kapcsolótáblába fog kerülni egy titkos reteszbe, majd egy másik titkos részen átkapcsoljuk a kapcsolót. Nocsak, nocsak egy rejtekajtó. Ez az igazi raktár, itt tartják az árukat. Ezeket jobban megvizsgálva kiderül, hogy a lopott fegyverekről van szó. Vegyünk fel egy mintadarabot, aztán menjünk ki innét. Most mindent csináljunk vissza úgy, ahogy az a belépésünkkor volt, aztán zárjuk be az ajtókat. (A kutyáról a hálót a csákjával tudjuk leszedni.) Menjünk vissza a városba, adjuk le a kulcsokat, majd vigyük el a géppuskát Lylenak, aki hazaküld minket aludni.

A következő reggel Lyle ismét elküld minket hajót bérelni. Mire ezzel végzünk, ő is megjelenik a kikötőben, és együtt mehetünk fegyvervadászatra. A szigetre érve egy kis meglepetés ér minket: a Future Wave. Csurogjunk hát oda mellé, és másszunk föl a fedélzetre. Mivel valószínűleg debella barátunk a kabinban rejtőzködik, ki kell füstölnünk. Ez szó szerint így fog történni. Vegyünk föl egy csavarhúzót a hajónk üléséről, és nyissuk ki vele a szekrényt, amiben egy jelzőfényt találunk. Gyömöszöljük be a szellőzőnyílásba a benzines flaskát, a jelzőfényt, majd tömjük be a lyukat a ronggyal. Bradford nem bírja sokáig a levegőváltozást, ígyhát felemelt kezekkel előjön. Csakhogy a kezeiben egy kibiztosított gránátot tart... Folyamodjunk a régi jó trükkhöz, és beszélgessünk vele. Megint megadja magát, így megbilincselhetjük. Végre lemehetünk a partra. Itt trécseljünk egy kicsit Lyle-lal, aztán induljunk el a raktár felé. Oh-ooh! Egy őr! Ráadásul fegyveres. Semmi gond. Fogjuk a kézigránátot és... Némi motozás után az őrnél egy sípot találhatunk, aztán folytassuk utunkat. Lyle barátunk is ártalmatlanná tett egy őrt (persze csak hátulról), akinél, ha már lövöldöztünk, némi töltényt találhatunk. A raktár előtt még mindig ott van a kutya és egészen addig el se mozdul, míg meg nem fújjuk a sípot. Ezek után már benyithatunk az épületbe. Odabent már nyitva van a rejtekajtó, és gyanús árnyak mozognak. Ugorjunk oda a kapcsolótáblához, és zárjuk be az ajtót. Vegyük föl a sárga drótot, aztán adjunk parancsot Lyle-nak az ajtónyitásra... Újra egy régi jó ismerőst üdvözölhetünk: Snake-et, a szüleink gyilkosát. Miután jól kikáromkodtuk magunkat, beszéljük rá Nico-t a megadásra, mire az földadja a főnököt is, Stuart Coxot. Miután jól kibeszélgettük magunkat, kötözzük meg a két pasast a sárga dróttal. Ekkor érkeznek meg az ATF fiúk, akiknek egy gyors motozás után átadjuk a tetteseket.

Epilógus: a három gyanúsítottat, Bradford Greent, Nico Dillont, és Stuat Coxot júliusban a Szövetségi Bíróság elé vezették. Mindannyiukat elítélték, és a Nemzeti Büntetőintézetbe zárták.

Nico Dillont vádolták és elítélték a következő bűntettek elkövetésében: két rendbeli első fokozatú gyilkosság, speciális körülményekkel, egyszeri első fokozatú betörés, bűnrészesség fegyvercsempészésben, lopott fegyver birtoklása, rejtett fegyverviselés. Ítélet: golyó általi halál.

Bradford Green: négy rendbeli gyilkosság, gyermek veszélyeztetése, sorozatos tettlegesség, bűnrészesség betörés elkövetésében, bűnrészesség fegyvercsempészésben, lopott fegyver birtoklása. Ítélet: 20 év enyhítések nélkül.

Stuart Cox: Bűnrészesség betörésben, bűnrészesség fegyvercsempészésben, lopott fegyver birtoklása, bűntény meghamisítása és feljelentés elmulasztása. Ítélet: 15 év enyhítések nélkül.

Created By DL Rainbird

RAGS TO RICHES

A gazdasági szimulátorok vállfaja nem örvend különösebben nagy népszerűségnek a programozók körében. Az Interplay emberei mégis egy új program kifejlesztését fejezték be nemrégiben, melynek alapötlete az 1929-es nagy amerikai tőzsdecsőd. A játék pompásan sikeredett, az SVGA-s képek rendkívül élvezetessé teszik a játékot. Ettől függetlenül azonban csak az ilyen jellegű játékok kedvelőinek ajánlom. Lássuk tehát hogyan is működik a gazdasági szimulátorunk.

A játék elején két dolgot kell kiválasztanunk, az egyik az, hogy milyen szinten indulunk el a játékban (Beginner, Intermediate, Advanced), a másik dolog pedig az, hogy melyik korban töltjük el időnket. Mindössze két kor közül választhatunk:
- 1929 - a tőzsdecsőd éve
- egy jelenkori irodája

A két kor csak néhány apróságban tér el egymástól, ezeket majd később ismertetem. Kezdjük el tehát a játékot oly módon, hogy nevet adunk cégünknek és belevetjük magunkat a gazdasági életbe. Az irodánkban a következő hasznos és haszontalan dolgokat találhatjuk:

- **Számolótábla / Számítógép** - a képernyőn többféle dologról is kaphatunk információt, ezek a gazdasági munkánkat segíthetik. Láthatjuk itt a rendelkezésünkre álló pénz nagyságát, valamint ha rákattintunk a grafikonra, akkor négy dolognak (olaj, arany, ...) az árfolyam változását figyelhetjük meg. A Buy, illetve a Sell ikonnal tudunk vásárolni, illetve eladni.
- **Távíró** - a képernyő felső részén láthatjuk ezt az elmés szerkezetet, mely folyamatos scrollban közli velünk a világban történt eseményeket.
- **Telefon** - a Rolodex-en beállított számot tudjuk felhívni a telefon segítségével.
- **Rolodex** - nagyon hasznos kis szerkezet, a telefonszámok tárolására szolgál. Lássuk kiket is találunk meg benne:

-- *Mom* - Anyukánknak szerezhetünk egy kis örömet íly módon. Vigyázzunk azonban, mert ha neki telefonálunk, akkor majdnem az egész napunk elmegy rá.

-- *J.E.A.* - Jivaro egy munkaközvetítő irodát vezet, mely segítségével tudunk egyedül munkatársakat toborozni az irodánkba.

-- *Charity* - egy kis jótékonykodásra is lehetőségünk nyílik, azonban ne felejtsük el, hogy minden telefonhívás 1000 $-ba kerül.

- **Rádió** - a rádión az állomások között váltogathatunk.
- **Televízió** - négy csatornát tudunk nézni a televízión, azonban sajnos senki ne számítson egy jó sci-fi-re, mert csak a játékban előforduló négy lehetséges árucikkhez kapcsolódik a négy csatorna híreinek tartalma.
- **Újság** - a tegnapi nap fejleményiről, valamint a mai nap várható történéseiről tájékoztat ez a média.
- **Órák** - az irodánk három órával van felszerelve, a "hazai" idő mellett a londoni és a tokyoi időt mutatja.
- **Naptár** - a játékot egy évig játszhatjuk, a naptár a dátumot mutatja.
- **Szemek** - mivel mi is emberből vagyunk, ezért néha aludnunk is kell. Nos mivel néha el lehet bliccelni a program által felkínált alvási periódust, ezért a szemek mutatják, hogy mennyire vagyunk fáradtak. Ha már nagyon lecsukódtak, akkor nem ártana egy kicsit pihenni.
- **Ajtó** - természetesen nem vagyunk elzárva a külvilágtól, az ajtón keresztül elég sok helyre távozhatunk az irodánkból, természetesen akkor, ha éppen nyitva van az éppen áhított üzlet. Lássuk hova is mehetünk:

-- *Home* - ha egy kicsit pihenni támad kedvünk, akkor itt térhetünk nyugovóra egy ideig.

-- *Lunch* - természetesen időnként nem árt ha egy kis élelmet is magunkhoz veszünk.

-- *Golf* - időnként egy kis kikapcsolódás is megilleti az asztal mögött gubbasztó szerencsétlen vezetőket, tehát irány a golfpálya.

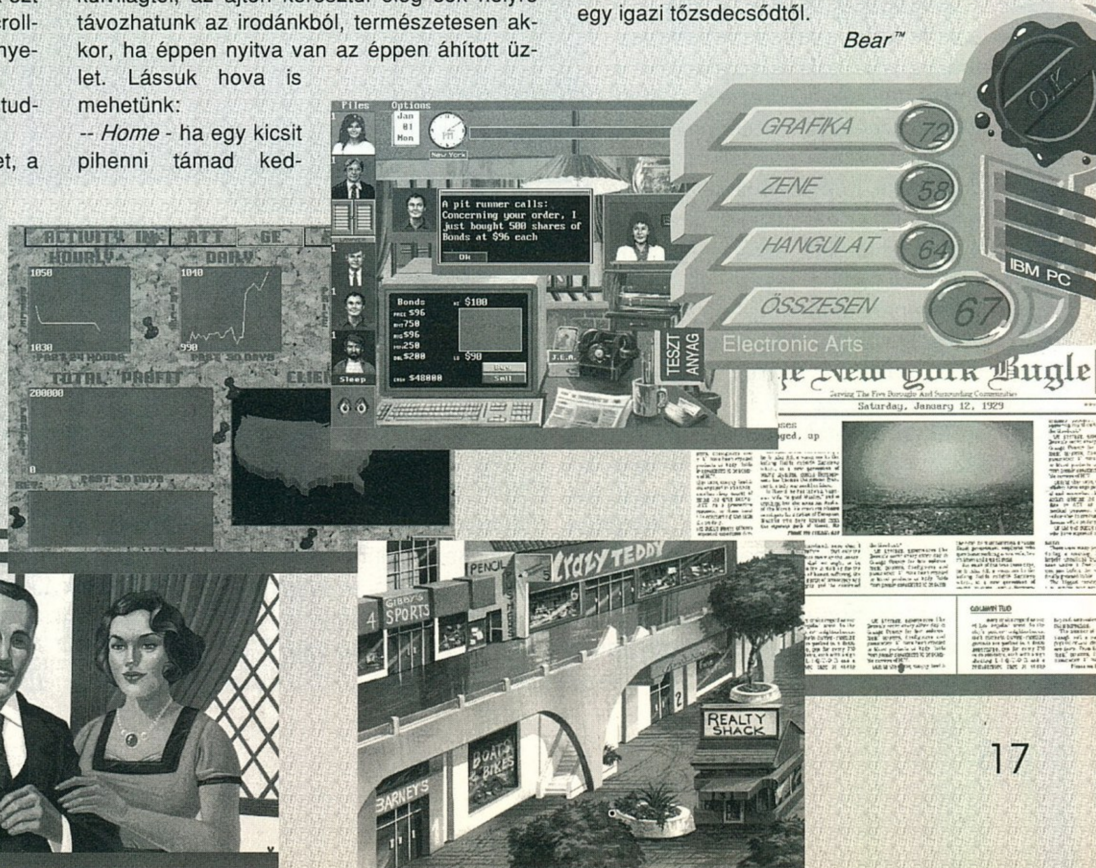
-- *Hitelkártya* - rengeteg üzlet áll a rendelkezésünkre, melyekben elvásárolhatjuk a nehezen megszerzett dollárjainkat, persze a dolog nem ilyen egyértelmű, mivel a befektetések egy bizonyos módjának is tekinthetjük a vásárlásokat. A legnagyobb befektetés természetesen az, ha egy tengerentúli irodát nyitunk. Természetesen ennek meg is van az ára.

Most, hogy végignéztük, hogy miket tehetünk az irodánkban, lássuk kik is dolgoznak velünk együtt nap mint nap:

- **Secretary** - a titkárnők gyöngye, nélküle nem lenne teljes az irodánk. Nagyon sok hasznos dolgot tehet.
- **Pit Runner** - nélküle nem tudnánk venni, illetve eladni. A Pit Runner rohan el a tőzsdére és elvégzi a kijelölt feladatokat.
- **Apprentice** - egy tanonc, ki felügyel irodánkra, míg mi ebédelünk, golfozunk stb.
- **Lawyer** - jogász, ügyvéd, aki segít minket a harcban az ellenséges társaságokkal szemben.
- **Accountant** - könyvelő, aki rendben tartja a könyvelésünket, figyel a pénzügyekre.
- **Informant** - információkat szállító emberke, ki néha nagyon fontos dolgokat tud meg.

Ennyi segítséggel gondolom mindenki el tudja kezdeni gazdasági tevékenységét. Vigyázzunk arra, hogy csakúgy mint az életben, ne költekezzünk túl és lehetőleg figyeljünk a környező világ változásaira, így megóvhatjuk magunkat egy igazi tőzsdecsődtől.

Bear™





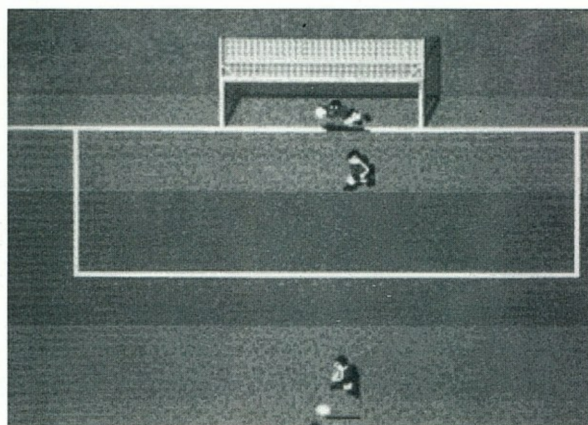
GAL

- Én a helyedben rálőném - dörmögte Philip Jones bonsai-sövénynek is beillő bajusza alól, majd tanácstalanságomat látva folytatta. - Figyelj haver, te nem vagy egy üveg Dreher, úgyhogy ne habozzál itt nekem, oké? Ez a távolság nem nagy, és a szög is kitűnő. Ráadásul te ballábas vagy, méghozzá nem is egy, hanem rögtön kettő. Ezt te röhögve berúgod. Emlékezz csak arra amikor én harminc méterről rúgtam ennek a kapusnak gólt.

- De Phil, akkor még az ő csapatukban játszottál, tehát öngól volt, és különben is úgy volt megbeszélve, hogy azt a meccset 1-0-ra elveszítitek.

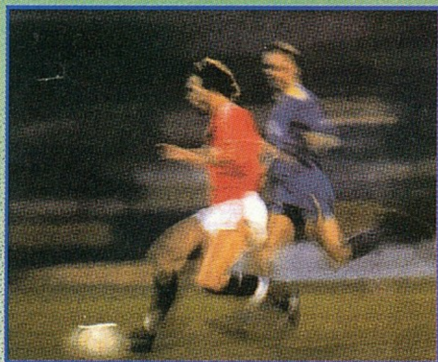
-Izé... inkább rúgjad, mert a bíró már a második cigire gyújt, annyit tökölsz. - mondta zavartan Phil, és elügetett a tizenhatos felé. A játékvezető a sípjába fújt. Jó messziről futottam neki, hogy legyen időm gondolkozni hogyan is lőjem a szabadot, végül úgy döntöttem, hogy megpróbálom elcsavarni a sorfal mellett, aztán majdcsak lesz valami. Elrúgtam a lasztit, és határtalan megdöbbenéssel láttam, hogy pont olyan ívben repül, ahogy én elképzeltem. Mindenki csodálkozva figyelt, még a tévériporter szava és az eső is elállt egy pillanatra. Aztán az utolsó pillanatban a labda is rájött, hogy bizony erősen röhögne, ha gólt tudnék lőni, és inkább a hosszú kapufát választotta. Philip Jones AH-64-es (Apache) harci üvöltéssel vetette magát előre, és elegáns mozdulattal emelte a pettyest a dermedten álló kapus kezébe. A játékvezető úgy döntött, hogy mára ennyi elég is lesz, és lefújta a meccset. Kikaptunk.

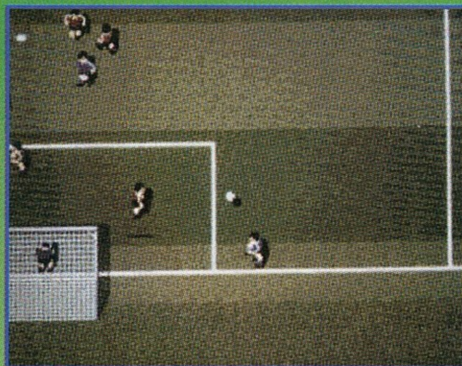
- Hülyék! Marhák! Idióták! Barmok! - rohant be edzőnk őrjöngve a pályára. - Mit csináltatok? Minek vagytok ti a pályán? Hogy egy véletlen gravitációkihagyás esetén ne szálljanak el a gyeptéglák??? Aaaargh... - Ezzel felugrott a levegőbe, kezét-lábát szétdobta, és "Végem van!!" felkiáltással a földre esett. Éppen a fűbe akart harapni, amikor a rendezők megragadták, és kivonszolták, hogy ne rongálja tovább az amúgy sem túl jó minőségű pálya talaját. Véget ért a bajnokság, megint nem lettünk bajnokok. Sebaj, majd jövőre! Aki az intro után úgy döntött, hogy mégiscsak tovább olvas, az az egyik legjobb fo-



ciprogrammal ismerkedhet meg, amit valaha is írtak. Annak idején kedvenc programjaim egyike volt a KICK OFF 2, így nagyon vártam a folytatást. Mint ahogy az időközben megjelent SENSIBLE SOCCER-rel, a GOAL!-lal sem voltam eleinte megbarátkozva, de rá kellett jönnöm, hogy nem is olyan rossz ez a program, sőt... A GOAL! elődjéhez képest számos újítást tartalmaz. A játék gyorsabb lett (időnként sajnos irreálisan gyors), a játékosok jobban passzolnak és beépítettek néhány új szabályt is (pl. hazaadásnál a kapus azonnal kirúgja a labdát a mezőnybe). A játékosok egy kicsit nehezebben irányíthatók, de idővel ehhez hozzá lehet szokni. A labdával való fordulás is könnyebb lett, csak a tűzgombot kell lenyomva tartani, és foroghatunk, ameddig a stick bírja. A játékosok fantasztikus mozdulatokra képesek (pl. tök jó a góllövő őrjöngése). Egyszer - a mai napig nem tudom, hogyan, de sikerült hanyattvetődve ollóznom - igaz a labdát nem találtam el... - és az sem volt semmi, amikor a gép úgy tizennégy méterről átlósan ráküldött sarkazása visszajött a kapufáról és a hülye kapusom hátáról pattant be a kapuba. Mellesleg a kapusok között sincs két egyformán védő, csak akkor, ha mindkét játékos ugyanazt a csapatot választja ki. Mondjuk Dino Dini helyében én még beraktam volna a programba a játékvezetői hármast, és az orvost. A KO2 RETURN TO EUROPE c. bővítésében is szerepeltek és állati jópofa volt, pl. amikor a bíró odament a játékoshoz, megcsóválta a fejét, és felmutatta a sárga (vagy piros) lapot. Azt hiszem a menükre és kezelésükre nem kell bővebben kitérni, öt perc alatt rá lehet jönni mindenre. Akinek estleg mégis gondot okozna, annak javaslom, hogy vegyen elő egy angol szótárat, és fordítsa le a kézikönyvet... Ha már a menüknél tartunk az OPTION-ban beállítható pályatípusok nagyon jól sikerültek (a sarasat mindenképpen próbáljátok ki! Iszonyúan állatias!), bár a vizes pályán a fűre is elhinthettek volna néhány tócsát, nemcsak a pálya szélére. Részemről hiányoltam a FINAL WHISTLE-ben (KO2 DATA) található görönygyös pályát, amelyen időnként tök véletlenszerűen pattogott ide-oda a bogyó, és talán elkellett volna egy jeges pálya is. A mérkőzések hangjai véleményem szerint a SENSIBLE-ben jobbak, de például a nagy helyzetek után felzúgó taps rendkívül jól sikerült. A mérkőzések utáni - és közbeni - statisztika is jó dolog, bár ez a STRIKER-ben jobban volt megoldva. Itt az embernek igencsak jojózik a szeme, mire az egymástól elég távol levő számoszlopok alapján összehasonlítja teljesítményét az ellenféllel (ez főleg nagyképernyős TV-nél kellemetlen).

Egyébként a meccset bármikor megszakíthatjuk az ESC billentyűvel, ez nem jelent azonnali kilépést. Ez jó is, az viszont már kevésbé jó - sőt kifejezetten idegesítő -, amikor a gép mindig ezerszer rákérdez, hogy: Mondd, haver egészen frankón tutira százszázalékosan holtbiztos vagy benne, hogy be akarod fejezni a meccset? Meccs közben a két Amiga gomb segítségével cserélhetünk, és itt tudunk taktikát váltani is. Sajnos a gép még mindig csak négyféle taktikát ismer. Az érdekes jeleneteket az R gombbal játszhatjuk vissza. Itt lehetőségünk van: visszafelé (F2), gyorsan előre (F5), gyorsan hátra (F1), lejátszani a felvételt, lassíthatunk (F4), és pause-olhatunk (F3). A helyzetet természetesen lemezre is menthetjük, ha a visszajátszás megkezdése után rögtön ENTER-t nyomunk (lemezt





sem árt tenni a drive-ba). Egy lemezen 11 replay tárolható. Óriási pozitívum az előző részhez képest a számos csapat, amelyek között válogathatunk. A KO2-ben a rendkívül fantáziadús elnevezésű Team A csapatban igen változatos nevű játékosok kergették a bőrt (mármint a labdát). Ilyenek, mint A. T. F. Wells, meg F. T. C. Wells, meg U. S. S. Nimitz stb. Itt valódi csapatok vannak, igen friss játékosállománnyal. Német, angol, olasz, spanyol, skót és francia csapatokkal, valamint válogatottakkal játszhatunk. A játékos nevére clickelve bővebb információkat kaphatunk tulajdonságairól, és itt írhatjuk át a nevét is. Ezenkívül megváltoztathatjuk a csapat nevét és szerelését is. A barátságos meccseken kívül játszhatunk bajnokságot és gyakorolhatjuk a tizenegyesrúgásokat is (ez az előző részből sajnos hiányzott). Érdekes újítás, hogy vízszintesen scrollozódó pályán is játszhatunk. Lehetőség van arra, hogy szögletnél, szabadrúgásnál, bedobásnál stb. távolabbról nézzük a pályát (ZOOM), ezáltal nagyobb területet látunk be. Ezt a funkciót szerintem nem túl szerencsés AUTO fokozaton hagyni, mert a gyakori képváltások elég zavaróak, az ember hirtelen nem tudja, hol is keresse a labdát. Zoomed out-ra állítva túl kicsik a figurák, ezért a legjobb zoomed in-re állítani. Szükség esetén a SPACE-szel bármikor (lassítás közben is) válthatunk nézőpontot.

A GOAL! az utóbbi idők egyik legszínvonalasabb Amigás programja. Elődjét, a KICK OFF 2-t minden tekintetben felülmúlja. Véleményem szerint a SENSIBLE SOCCER-nél nem jobb, de nem is minden tekintetben rosszabb. Nyugodt szívvel ajánlom minden focirajongónak. Akiknek tetszett az előző rész, nem fognak csalódni ebben sem.

Dezső



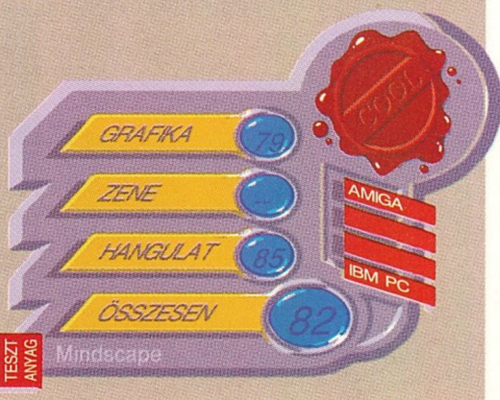
Sim Life AGA



A Sim Life az a program, amit nem lehet ámulat nélkül játszani. Egyrészt szép, másrészt ínycsiklandozóan kidolgozott, s ha egyszer nekiülsz és belemerülsz a mélységeibe, képtelen leszel abbahagyni. A remek szórakozás mellett, szinte észrevétlenül belekóstolhatsz a genetika, az evolúció és egyéb biológiai tudományok rejtelmeibe, így ha figyelsz még okosabb is leszel! Tehát, aki szereti a biológiát, és aki nem, az feltétlenül próbálja ki. Végre az Amiga 1200 típusú számítógépek boldog tulajdonosai /és a 4000-esek még boldogabb birtoklói/ is élvezhetik e fantasztikus játék gyönyöreit. Igaz jó szemek igényeltetnek hozzá, de ha rendelkezel egy multisync monitorral, az "enyhe" remegésre sem fogsz panaszkodni. Ellenkező esetben napi hat-nyolc óránál többet ne játsz vele, mert hamarosan a szemészeten kötsz ki... Összegezve, a játék éppoly gyönyörű és szuper, mint PC-n, bűn lenne kihagyni.

Lily

Ui.: Pár sor azoknak, akik kalózmásolattal játszanak. Kérlek benneteket, gondoljatok bele, mennyi munka fekszik egy-egy játék elkészítésében! A Sim Life alkotói nem védték le programjukat, a nagyközönség becsületére bízták munkájuk megbecsülését. Ha nem leszünk erre érdemesek, hamarosan a "Sim család" alkotói meggondolják, készítsenek-e programot Amigára...





Lands Of Lore



Alig tértünk magunkhoz a Krondor okozta sokkból, mikor Masell újabb szeretetcsomagot kapott: a Virgin cég küldte el a Lands of Lore béta-verzióját. Mivel már hallottunk a Westwood újabb játékáról, gyorsan lecsaptunk rá...

A játék készítői egyébként ugyanazok, mint a meglehetősen nagy sikerű Beholder sorozaté, bár azoktól némileg eltérő, új megoldásokkal kísérleteztek a programozók. A kezelés lényegesen egyszerűsödött: külön ikon a harcnak és a mágiának. A Beholdertől eltérően itt nincsenek osztályok, mindenki ugyanazokkal a varázslatokkal rendelkezik a partyban és az illető magic pontjaitól (MP) függ, hogy mit képes varázsolni. Minden karaktered lehet harcos, varázsló és erdőjáró(ranger) is egyszerre. Az, hogy melyik képessége milyen szintű, az az adott foglalkozásfajta űzésétől függ: ha sokat nyilazol, a ranger szinted biztosan nőni fog. Egy magasabb szintű ranger könnyebben tör fel egy zárat, vagy talál csapdákat. A harccal kapcsolatos (meglehetősen bonyolult) tulajdonságok is lényegesen áttekinthetőbbek lettek: mindössze 3(!) paramétert kell figyelemmel kísérnünk. A "might" a csatában osztogatható pofonok nagyságát határozza meg, a "protection" szabad fordításban pofonelkerülési-képességnek felel meg, míg a "HP" mindenféle fordítás nélkül a "HP"-nek felel meg. A korábbi játékokból ismert Barbie-baba öltöztetés itt sem maradhatott ki, de egy nagy közös hátizsákba rakhatjuk a tárgyakat és ezek bármikor elérhetők a főképernyőről (is). A "hátizsákunkban" (amiben kb. 40 tárgynyi hely van, és egyszerre 10-et láthatunk) úgy keresgélhetünk, ha a nyilakra bal gombbal clickkelünk, míg jobb gombbal rányomva 10 tárgyat "ugrik" az inventory.

Még néhány apróbb információ: új ötlet, hogy varázslatokat nem csak csatákban alkalmazhatunk, hanem bármikor a "mezőn" is, sőt ez néha igen fontos lehet a továbbjutás szempontjából... Néhol a játék folyamán varázstárgyakba is botolhatunk, melyeket egyik karakterünk portréján alkalmazott "jobb click" varázslattal lehet működésre késztetni. Ez a karakter varázslásszintjét is emelni fogja. Készen is vagyunk, ilyen egyszerű az egész...
A játék alapsémája meglehetősen egyszerű: van a jó király és a gonosz vasorrú bába, akik természetesen nem ugyanazon az oldalon állnak... Sajnos a dolgok kellemetlen fordulatot vesznek: Scotia (ő a boszorkány) ásványkitermelői tevékenysége közben talál egy ősrégi gyűrűt, melynek segítségével bárkinek az alakját magára öltheti (de mi a fenének változik vissza az eredeti alakjára? A második alakjában lényegesen megnyerőbb jelenség volt...). Richard király egy hírnök által értesül a dologról és úgy dönt, visszaállítja a félrebillent erőviszonyokat és felkér néhány bajnokot segítségül. Ezután szembesülünk első komolyabb döntésünkkel: ki kell választanunk leendő karakterünket.



Ak'shel (Mocsy favoritja): a legjobb mágus. Mivel magas a MP-ja, vele hamarabb varázsolgathatunk tűzlabdákat...
Michael (Shy kedvence): a kardok mestere. Magasabb a HP-je és a protection-ja...
Kieran (Masell bajnoka) : a gyors macskaember. 50 %-kal gyorsabban nő a HP-je és MP-ja pihenéskor, valamint lényegesen gyorsabban osztogatja a pofonokat.
Conrad (YEAH! champion of Pellus): a bölcs (és szerény) döntések mestere ezt úgy kommentálta, hogy nem árt mindenből vinni egy keveset...

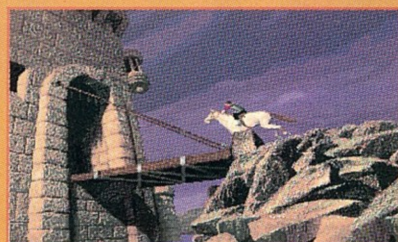
Első küldetésünk meglehetősen egyszerű: a palotában meg kell találnunk a könyvtárat, majd eljutni a királyhoz egy kis eligazításra. A könyvtárban felvehetjük (mazochista lelkületűek persze hagyják csak itt!) a mágikus atlaszt, mely a továbbiakban az automapping funkciót biztosítja számunkra. Itt talán túlegyszerűsítették a készítők a dolgot: a térkép ugyanis mindent tartalmaz, így a rejtett kapcsolók megtalálása nem lesz túl nehéz...
Ezzel az erővel akár a falakat is feliratozhatták volna: ITT EGY REJTETT KAPCSOLÓ VAN! VIGYÁZAT! NYOMDD MEG!

Második küldetésünk szintén bemelegítő jellegű: a Ruby of Truth-t kell visszahoznunk egy Roland nevű valakitől. Ezek után felgyorsulnak az események: Scotia támadásba lendül és kivonja a forgalomból Richard királyt. Dawn szerencsére megmenti az életét, de innentől nekünk kell rohangálni az ellenméreg után is...

Harmadik küldetésünk az első lépés ezen az úton: a receptet kell megszereznünk egy Draracle nevű orákulumtól. Szerencsére szép szavakon kívül itt mást is kapunk: egy Thomgog harcost. Ez a faj remek diplomata, kitűnő varázsló, de ami a legfontosabb -









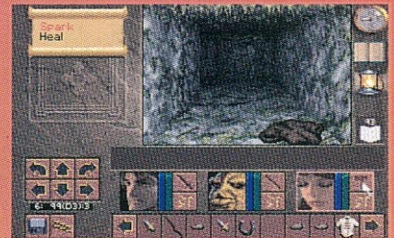
The Throne Of Chaos

Westwood Studios









négy keze van! Két karddal és két pajzzsal elég hatásos ha mellettünk harcol...
Mire visszatérünk Gladstone meglehetősen megviselt állagúvá válik, így sajnos információszegényen kell folytatnunk küldetésünket. A bejárandó területek mérete hirtelen többszörösére növekszik: Opinwood, Upper Opinwood, The Swamp, Urbish Mines (4 levels) - csupa kellemes, felderítésre váró környék. Először a mocsarat barangoljuk be (felderítés nem egyenlő a gyilkolással!) és szerezzük vissza a Ruby of Truth nevű medalliont. Ennek segítségével bárki bármit elhisz nekünk - Dawn őrzője sem akadékoskodik tovább, beszélhetünk a varázslónővel, aki a következő küldetésünket adja...
Szerencsétlenségünkre a királynak adandó ellenméreg meglehetősen összetett, és ráadásul nehezen beszerezhető alapanyagokból áll. Három alapanyagot üvegekbe kell gyűjtenünk, a negyediket pedig a bányából kell "kibányásznunk". A bánya legalsó szintjén egy harcos-mágust vehetünk fel társnak, akivel ismét Scotia nyomába eredhetünk. Yvel városában kiegészíthetjük még hiányos alapanyagainkat és irány a Fehér Torony!
A Fehér Torony az egyetlen hely a királyságban, ahol az elixír elkészíthető. Az elv szép és egyszerű, a gyakorlati megvalósítás némi problémába (konkrétabban amazon és szellem harcosokba) ütközik.



A legalsó szinten talált "kupába" végre összekutyulhatjuk az ellenmérget és elvihetjük Yvelbe a városi tanácsnak. Nagy örömmel fogadnak és azt ajánlják, hogy keressük meg ismét a varázslónőt, Dawnt. Milyen szerencse, hogy éppen szembejött az erdőben! Tapasztalt kalandozók azonban gyanakszanak (mert a programozó gonoszsága határtalan!), főleg, ha egy alakváltoztatásra is képes boszorkány is szerepel a játékban... Yvelbe visszatérve, segédkezzünk egy kicsit a város védelmében, majd használjuk ki a kavarodást, keressük meg és ereszkedjünk le a Catwalk barlangokba.



Fendorn parancsnok eliminálása (és kifosztása) után verekedjük végig magunkat a foglyul ejtett Dawnig és szabadítsuk ki! A barlangokból a játék utolsó labirintusába Castle Cimmeriába jutunk, aminek a végén megmentjük a királyt és "elbeszélgethetünk" Scotiával is a (múlandó) élet dolgairól. Egy jótanács: használjuk a "Whole Truth-t" rajta, mert a valódi formájában több esélyünk lesz...

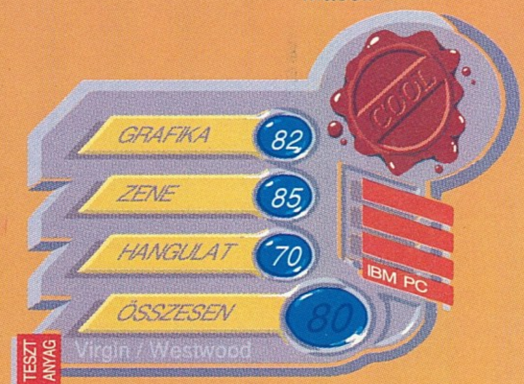
Utolsó feladatunk az endsequence megnézése (Mocsy és Pellus elátkozása a leírásért), végül a gép kikapcsolása...

Véleményünk szerint a játék nem lesz rossz (a béta verzió elég fárasztó volt helyenként). Az egyszerű kezelés miatt lényegében bárkinek ajánlható, az intro klassz, a grafika sem rossz, a cselekmény sem túl bonyolult - szóval méltóak maradtak a Beholder színvonalhoz, talán még kicsit túl is szárnyalták azokat (a Beholder III.-nak nevezett kísérletnél mindenképpen jobb).

Mocsy & Pellus

Mocsy és Pellus véleményével nagyjából egyetértek, de sajnos egy dolog nem tetszik: túl egyszerű. A játék már annyira könnyű lett, hogy az már számomra rossz. Nem a logikai fejtörőkkel van a gond (habár azt nem tartom nagy fejtörőnek, ha ki kell sakkozni, hogy melyik kapcsolót nyomja meg az ember a négy közül a kedvező hatás érdekében...) hanem az a gondom, hogy erre a programra is ráragasztották a Role-Play kifejezést, amihez annyi köze van, mint egy lapát hörcsögnek a kínai ábécéhez. A program túlegyszerűsítése ahhoz vezetett, hogy én ezt egy aranyos ügyességi játéknak tartom, amiben (ritkán) de megtalálható egy-két szerepjátékokra jellemző elem is. Szerintem azért rakták tele szörnyekkel a labirintusokat, hogy több kihívás legyen a játékban.

Masell





Jártam a várost, csak úgy magam, unott bolyongás vitt céltalan... Ez az állítás ugyan nem egészen igaz, tudniillik éppen a postára indultam, de jól hangzik. Közben véletlenül a Guru főhadiszállás felé is elvetődtem... Shy és Masell éppen meredt szemmel ültek a monitor előtt. Már éppen továbblibegtem volna, mikor megláttam egy dobozt az asztalon BETRAYAL AT KRONDOR felirattal a tetején. Kezdett érdekelni a dolog de a nehezebbik feladat még hátra volt: rávenni őket, hogy adják oda nekem (néhány órája kapták meg ugyanis). Shy nagyon csúnyán nézett, Masell csak finoman az után érdeklődött, hogy gépkönyv nélkül ŐK hogyan fognak játszani... (Shy még csúnyábban néz...), majd néhány apróbb becsületsértés és életveszélyes fenyegetés után megkaptam a programot. Innen már peregtek az események és odáig fajultak, hogy az éjszaka közepén ezt a leírást pötyögöm mindenféle más értelmes foglalatosság (pl. alvás) helyett. (Mindenkit így büntethetünk - Masell.)

A kerettörténetet most helyszűke miatt rövidre kell fognunk. Pug és Thomas gyerekkori jóbarátok, akik nem is sejtik, hogy Midkemia legismertebb hősei lesznek. A Rés Háborúja alatt Pug fogságba esik, szerencséje azonban nem hagyja el. Megkapja a létező legjobb máguskképzést. Thomas nagy harcos lesz egy mágikus (Valheru) páncél segítségével. Mikor történetünk elkezdődik mindketten vezető szerepet töltenek be Midkémiában és új, veszélyes küldetésekkel bízzák meg a fiatalabb generációt...

A programról általában:

A játék (egyik) legfőbb erénye a kezelhetőség és az információgazdagság. Ez azt jelenti, hogy gyakorlatilag MINDENRŐL help-et kapunk a jobb oldali egérgomb megnyomásával. Megtekinthetjük hős karaktereink életrajzát éppúgy, mint az egyes tárgyak vagy varázslatok leírását (tárgyaknál néha több oldalas az információözön, ilyenkor bőszen click-elgessünk a "MORE INFO" feliratú gomb irányába).

A játék több képernyőn játszódik, ezért inkább az ikonok jelentését írjuk le és mindenki kikeresgéli melyik képernyőn éppen mit is lehet ezekből csinálni (feltehetőleg aminek van ikonja, az működni is fog...). Minden ikon a billentyűzetről is elérhető, a fontosabbakat egy szögletes zárójelben próbáltuk feltüntetni.

Szóval:

három jóképű gyerek kristálygömbben: ezek a karaktereink, bal click-kel a tárgyainkat nézhetjük meg, jobb click-kel a tulajdonságainkat (ezekről az alképernyőkről még említést teszünk a későbbiekben). A tárgyak átadása is ezeknek az "ikonoknak" a segítségével történik (ld. később).

trapéz (időnként vörös nyíllal a közepén): azt jelzi, hogy úton vagyunk, ha ilyenkor ráklikkelünk, megjelenik a vörös nyíl és onnantól kezdve csak az úton haladhatunk. A feloldása hasonlóan történik...

kis csillagocskák [C]: varázslás. Ilyenkor az ikonok helyén az egyes varázslatosztályokat jelképező geometriai ábrák jelennek meg. Valamelyiket kiválasztva, ez kinagyítva megjelenik a bal felső sarokban, kis ikonokkal a vonalakat elválasztó mezőkben. Ezek a kis ikonok jelképezik az egyes varázslatokat abban az osztályban. Rájuk mutatva ezekről is megjelenik minden információ (jobbra): mit csinál, mennyit sebez, hány health/stamina pontba kerül (ld. később) stb. Majd némely varázslatoknál meg kell határoznunk, mennyi "energiát", vagyis health/staminát fektetünk be, végül kijelöljük a célpontot. A célpontkijelölésről is később...

tábortűz [R]: pihenés. Meghatározhatjuk hány órát óhajtunk heverészni (a nagy körön apró pontok vannak, ezekre mutogatva jelölhetjük a pihenés végét), esetleg a teljes gyógyulást is megvárhatjuk. Azért ne használjuk ész nélkül ezt a lehetőséget, mert emberkéink (eléggé el nem ítélhető módon) estefelé eszegetni szoktak, és ha éppen nincs nálunk kaja, igencsak legyengülhetnek. Másik ok, hogy időnként megmérgeződnek (hosszú lappangási idejű méreg is van!) és ilyenkor kapkodhatunk, hogy leállítsuk a "hepát", mielőtt késő lenne. Harmadrészt, ha valami bajunk van, pontosan megfigyelhető, hogy az milyen ütemben csökken (pl. a mérgezés háromszor olyan lassan mint a gyógyítás "herbal pack"-kel), így pontosan belőhető a szükséges pihenés (és esetleges újabb gyógyítás) ideje.

Pergamen egy kígyószerű valamivel: térkép. Először csak egy felülnézeti képet kapunk, a következő click-re pedig a teljes térképet, melyen egy vörös kis háromszög jelzi a helyzetünket és azt, hogy merre nézünk. A felülnézeti képet nagyíthatjuk és kicsinyíthetjük (befelé és kifelé mutató nyilas ikonok), illetve visszatérhetünk a fő-



menübe. Ezen képernyő segítségével is mászkálhatunk (ez gyorsabb), viszont így elmehetünk ládák mellett, vagy ami még rosszabb - váratlanul ellenfelekbe ütközhetünk.

noteszlap tollal: bookmark-file mentés. Ez azt jelenti, hogy mindenféle almenübe lépegetés és névbeírás helyett csinál egy gyorsmentést "bookmark" néven az aktuális alkönyvtárba. Ez is visszatölthető (pl. veszélyesnek tűnő csaták előtt használgattuk...) mint a névvel rendelkezők, de az előző mentésünket persze mindig felülírja.

igazi pergamen (kígyószerű valami nélkül): save, load és egyéb beállítások. Meglehetősen intelligens módon lett kialakítva: könyvtártörléstől, a lépésnagyság beállításán keresztül, az átvezető részek megtekintéséig rendkívül sok érdekes menüpont várja itt az érdeklődőket (ezeket nem írjuk le részletesen, akit megzavar, hogy "load" helyett "restore"-t talál, az szégyellje magát és sürgősen szerezzen be egy angol szótárt!).

nyílvessző [S]: nyílpuska használata (nem árt ha lőszer is van nálunk). Többfajta nyílvessző esetén még ezek közül is választanunk kell (ez befolyásolja a sebzést és a pontosságot), majd kijelöljük a célpontot (ld. csataleírás) és elengedjük a szeretetcsomagot.

kifelé mutató szivárványszerű valami (nyíl) [F]: menekülés, ha még egy karakterünk sem fekszik vízszintesen a csatamezőn (de szépen körülírtuk, hogy - egyszerűen - leverték). Ha igen, akkor "Csak nem hagyjuk má' itt!" felkiáltással a többiek is ottmaradnak meghalni...

pajzs [D]: védekezés. Karakterünk passzívan szemléli a körülötte zajló eseményeket (nemigen használtuk).

mérleg: ellenfél felbecsülése. Az "assesment" tulajdonságunknak megfelelő mennyiségű adatot ad az ellenfélről. Murphy törvénynek megfelelően működik! Tehát 50 %-os képességgel az információk kevésbé használható felét szokta adni.

szív: lélegzetvételnyi szünet a harcban. Ilyenkor az illető health/stamina pontjainak száma néhánnyal nő, viszont elég védtelen marad... Ha nem nő, akkor régen rossz (feltehetőleg megmérgeztek minket...).

kard és szekerce: a vezérlés átadása a gépnek. Ilyenkor a gép az "Üsd,vágd, nem apád!" csatakiáltással vezeti csatába embereinket. Mondanom sem kell, hogy ez is egyfajta stratégia, de nem mindig a leghatásosabb...

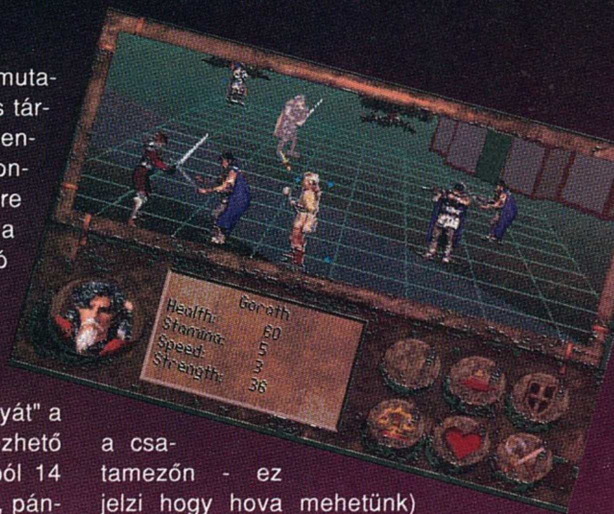
kéz (egy mutató ujjal) [U]: használni valamit. Először kijelöljük a tárgyat (bal click-re bekereteződik), majd rámutatunk erre az ikonra. Sok cuccot más tárgyakon kell használni, ilyenkor ne engedjük el a bal gombot, hanem vonszoljuk a tárgyat a megfelelő helyre (pl. a másik tárgy fölé). Átadásnál a megfelelő emberkénket tartalmazó kristálygömb fölé kell vinnünk a tárgyat. Ha van nála hely, el is fogadja, ha nincs, egy fintorral ("Van nekem elég bajom!") visszautasítja. Még egy megjegyzés: a tárgyak "súlyát" a méretük és az egy mezőben elhelyezhető darabszám képviseli. Például kajából 14 db is elvihető egy egységnyi helyen, páncélból 1 db-hoz már négy hely kell stb.

egyéb: csata közben a G billentyűvel ki-be kapcsolgathatunk egy négyzethálót, ami jó segítség lehet karaktereink pontosabb pozicionálgatásához.

Képernyők:

A főképernyő (a felsorolás első 7 ikontípusával): felül a tájban gyönyörködhetünk, alatta négy nyíllal (vagy a billentyűzettel) mozoghatunk előre-hátra, illetve foroghatunk. Errefelé található még egy iránytű is, ami fölöslegessé teszi az állandó "direction" varázslatokat. Ez alatt találhatók a karaktereink kristálygömbjei és a hat vezérlő ikon. Fontos megjegyezni, hogy a felső ablak nem csak passzív szemlélődésre szolgál, hanem aktívan mutogatnunk kell itt is az egérrel. Például a barlangokba a belépés, málnaszedés a bokrokról vagy az ellenfél észrevétlen megközelítése is így történik (ez utóbbi némi részletesebb magyarázatra szorul: ha észreveszünk egy gyanús alakot lődörögni előttünk - mondjuk virít a kék köpenye a fák között -, clickkeljünk rá. Ekkor kezdetét veszi a lopakodás fedőnevű hadgyakorlat, ami ha sikerrel zárul, meglepjük az ellenfeleinket (a party legrosszabb lopakodójától függ a dolog - ld. "stealth" tulajdonság). Ilyenkor az első körben mi támadunk először. Sokszor ez el is döntheti a csata sorsát - főleg gyíkemberek esetében...)

A harcképernyő: ilyenkor fent a csata helyszínének nagyított képét látjuk, lent az éppen soron következő emberünket a főbb tulajdonságaival egyetemben, valamint a harchoz használatos ikonokat (varázslónál az íjazás helyett érthetően varázslás ikon található). A fenti ablakban kis keret is jelzi ezt az emberünket. Ha itt bóklászunk a kurzorral, egy sötétzöld keretet mozgathatunk (ezzel mozoghatunk



a csatamezőn - ez jelzi hogy hova mehetünk) és színt vált, ha ellenfélhez vagy csapattaghoz érünk és célpontot keresünk (tehát már megnyomtuk a nyilazás vagy varázs-



lás ikont). Ez az amire a korábbiakban állandóan célpontkijelölés címszó alatt hivatkoztunk. Ha ráállunk a célpontra, a lenti kis ablakban megjelenek, pl. a támadási módok és találati valószínűségek. Jobb vagy bal



click-el választhatjuk ki a megfelelőt... Varázslatoknál is megjelenik néhány információ pl. a találati valószínűsége. Ismét csak Murphy törvényét emlegethetem: a 99 %-os találati valószínűségű varázslónk mikor fog mellé lőni? (A sikeres megfejtők között értékes nye-



remények találnak gazdára! A kérdés bonyolultságára való tekintettel - még Murphy nevét is ismerni kell -, kivételesen a megjelenéstől számított egy hónapig fogadunk el választ!)

Tárgyképernyő: itt tekinthetjük meg eleddig felhalmozott javainkat. Az alsó kristálygömbök a cserebere célját szolgálják, ettől jobbra a kis keretben egy ún. negyedik szereplő stilizált képe szokott megjelenni. Például egy zsák, ha a mező közepén akarjuk szétszórni tárgyainkat (ezek később felvehetők), vagy egy shop felirat, esetleg egy hulla stb. Erre click-elve ugyanúgy nézegethetjük a nála levő tárgyakat, mint a mieinket (jobb click = infó) illetve cserélgethetünk (kevésbé finomlelkűek ezt hullarablásnak is nevezhetik). Bolt esetén még egy kellemetlen kötelezettségünk van: fizetni. Alkudni ugyan lehet, de elég ritkán sikerül és megvan az a rizikója, hogy unszimpatikusak leszünk a boltosnak, minek következtében egyáltalán nem adja nekünk a tárgyat (ilyenkor menjünk ki a boltból, majd vissza - addigra megbékél). Ezalatt anyagi helyzetünk rövid összefoglalása következik arany-ezüst bontásban, végül még inkább jobbra a "use" ikon (erről már volt szó) és a kilépés ikonja található.

Tulajdonságképernyő: Fent a karakterünk képe mellett a legfontosabb tulajdonságai találhatók: az aktuális és maximális health és stamina, a sebesség és az erő. Jobbra a "condition" felirat alatt a különleges problémákról olvashatunk (pl. mérgezés, esetleg fertőzés és egyebek). Lejjebb a kardok mellett a másodlagos tulajdonságok találhatók, százalékos formában (pirossal az, amelyik a legutóbbi inspekció óta változott).

Végre itt az ideje, hogy leírjuk, mit is jelent az állandóan emlegetett "health/stamina" szókapcsolat. Tulajdonképpen a kettő összege felel meg a jól megszokott HP fogalomnak, de egy kis trükköt is belevittek a készítők! Amíg van staminánk, addig minden a megszokott mederben folyik: ütnek minket, mi visszaütünk és mindkettő csökkenti a staminát. Ha azonban ez nulla lesz, az egészségünk kezd el fogyogatni és vele együtt csökken az ÖSSZES tulajdonságunk értéke is. Tehát például ha az "accuracy melee" tulajdonságunk 60 %-os, de elvesztettük a health pontjaink 25 %-át, akkor már csak 45 %-os pontosságra számíthatunk (persze a védelmünk is csökken, így még könnyebben eltalálnak). Egyébként ez szerintem nagyon jó húzás volt, mert sokkal realisztikusabbá teszi a harcot (mindig furcsa volt számomra, hogy az a karakter, akinek 100 HP-ből mondjuk 2-je maradt, micsoda energiával üti még mindig az ellenfelet...).

A további fő tulajdonságok közül a sebesség határozza meg, hogy egy körön belül mikor kerülünk sorra (kivéve ha megleptük az ellenfelet, vagy esetleg ő lepett meg minket!), illetve hogy hány mezőt léphetünk a csatamezőn. Ez nagyon ritkán változik (nálam csak Locklear sebessége nőtt meg eggyel az egész játék alatt). Végül az erő, ami elsősorban az osztogatott pofonok nagyságára van hatással (a végén Gorath a 67-es erejével egész kellemes karakter lett. Egy ütéssel lepofozott egy bébisárkányt - persze a megfelelő fegyverrel...).
A másodlagos tulajdonságokat csak gyorsan felsorolom, minden különösebb megjegyzés nélkül:

Defense	védelem
Accy crossbow	pontosság íjjal
Accy melee	pontosság karddal vagy bottal
Accy casting	varázslás pontossága
Assessment	ellenfél felbecsülésének képessége
Armorcraft	páncéljavító képesség
Weaponcraft	fegyverjavító képesség
Barding	éneklési adottság
Haggling	alkudozási képesség
Lockpick	zárnyitás
Scouting	felderítés
Stealth	lopakodás

Még egy fontos dolgot végezhetünk el ezen a képernyőn: kijelölhetjük, hogy kinek milyen tulajdonsága fejlődjék leginkább (ráklikkelünk a megfelelő kard végére). Minél többet jelölünk ki, annál lassabb lesz a fejlődés. Csak olyan tulajdonságokat érdemes kijelölni, amiket használunk is, különben nem lesz igazán gyors a dolog! Ha semmi sincs kijelölve, akkor is növekednek az értékek, csak nem olyan gyorsan és nem mindig az, amit szeretnénk.

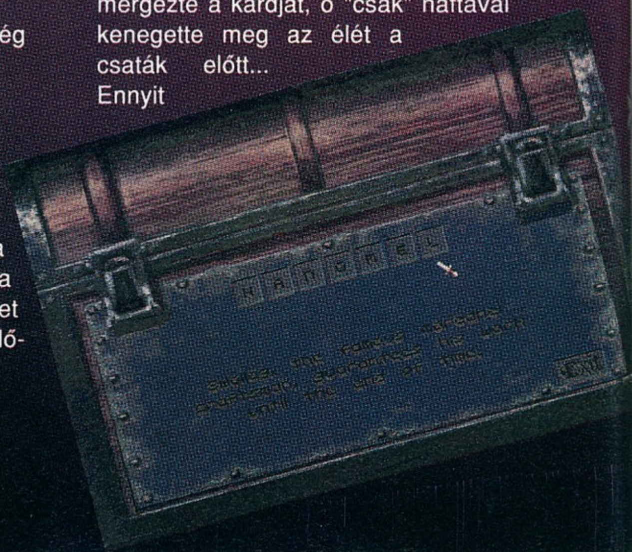
Ezenkívül megnézhetjük a varázslatlistánkat (természetesen csak varázslóknál), illetve kiléphetünk innen (exit).

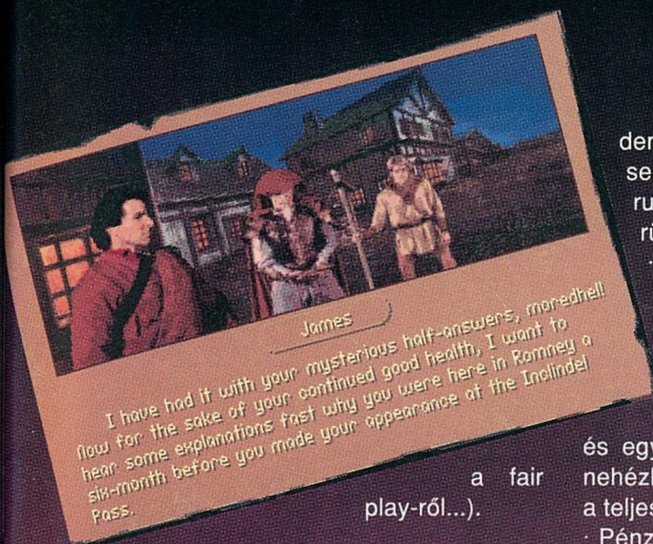
Csapdaképernyő: időnként álmodozás közben csapdákba vándorolhatunk, ahol némi szerencsével és ésszel kell átvergődnünk. Az ekkor megjelenő furcsa tárgyak működését mindenki megismeri, mikor először eltalálják majd a karakterét. Szóval óvatosan mozogjunk! Lényeges, hogy bizonyos tárgyak tologathatók, így látszólag reménytelen helyzetekből is kikecmereghetünk...

Utolsó lépésként ejtsünk néhány szót a fontosabb tárgytípusokról!

A kardokat és íjakat gondolom nem kell senkinek sem bemutatni, főleg hogy mindegyikről kimerítő információkat lehet kérni a pontosságra és okozott kárra vonatkozóan (az íjak pontosságát még a nyílvessző típusa is befolyásolja). A páncélfajtákra hasonlóképpen nem érdemes sok szót vesztegetni (a 70 %-os - ilyen is van - nyilván jobb mint a 25 %-os). Mindkettő javítható a megfelelő szerszámmal...

A tárgyak egy része a fegyverek és páncélok javítására és egyéb tulajdonságainak javítására szolgál (pl. mérgezés elleni védelem). Ebből apró erkölcsi vitánk is származott Mocsyval, ugyanis ő azt állította, hogy egy "lawful good" karakter nem vonul mérgezett karddal a csatába (Naiv ártatlanság: Honnan vette, hogy én ilyen vagyok?). Eleinte én sem csináltam, de amikor elkezdték Owynt rendszeresen 100 %-ra mérgezni, én is begorombultam és félretettem a fair play elveimet (mellesleg, mint kiderült Mocsy valóban nem mérgezte a kardját, ő "csak" naftával kenegette meg az élét a csaták előtt...
Ennyit





a fair play-ről...).

Más tárgyak a karaktereinken használandók és különféle kellemes vagy kellemetlen hatásokat válhatnak ki. Például van erőnövelő, pontosságnövelő és egyéb italkészlet is. A mérgezett étel hatását nem részletezem...

Végül vannak különleges tárgyak, amelyek befolyásolják a karaktereink másodlagos tulajdonságait (pl. elf cipő), illetve szükségesek a küldetések végrehajtásához. Ezekre majd rájöttök a játék folyamán...

Néhány apróbb dologról nem ejtettünk szót, mint például a zárkinyitás vagy a közszereplés a kocsmákban, de ezek nem túl bonyolultak, simán rá fog jönni mindenki... Hasonlóképpen nem esett szó a járókelőkkel való beszélgetésről sem, de ennek megfejtése sem igényel különösebb agymunkát, legfeljebb némi angol nyelvtudást, mert ezek a nyavalyások semmiképpen sem akartak magyarul kommunikálni. Egyes ládák kinyitása sem fog mindig simán menni, de ez inkább legyen meglepetés...

Eddig tartott röviden az ismertető, most néhány apróbb tippet adunk közre, a "vedd fel, menj jobbra és tedd be a zárba" típusú leírás helyett (mellesleg több küldetés többféleképpen is teljesíthető, így aztán nem is érdemes közreadni, hogy mi hogyan mentünk végig):

· Főleg a játék elején legyünk gátlástalan hullarablók (amíg mindenkinek nincs dragon páncélja 15 %-os áldással), utána fokozatosan megszelídülhetünk...
· Áldassuk is meg a fegyvereinket és páncéljainkat!
· A szózáras ládákkal csak az elején érdemes kínlódni, mert később már nemigen találunk benne jobb tárgyakat, mint ami nálunk van (az első küldetések alatt sok varázstekercset lehet így ingyen összeszedni...). Néhány ilyen ládát mindenképpen ki kell nyitnunk a küldetések teljesítéséhez, de ezeket az orrunk elé teszik, így nem nagyon kerülhetjük ki őket...
· A küldetéseket nem mindig ugyanazokkal az emberekkel kell végrehajtanunk (ahogy a könyv története halad előre, mindig az "izgalmasabb" részekben veszünk részt)! Ezért a fegyverek és egyéb tárgyak átvitele meglehetősen nehézkes, néha teljesen lehetetlen, mert a teljes garnitúrát lecserélik...
· Pénzünket fektessük drágakőbe, mert a pénzünk az előző küldetés végén és a következő elején nem áll túl szoros korrelációban egymással! Aki nem tudja mi az a korreláció, az is hamar rájön majd mire céloztam...
· Ne sajnáljuk a pénzt a kocsmárosoktól az alvásért! Az a néhány arany nem oszt nem szoroz, viszont a mezőn csak 80 %-ig pihenhetjük ki magunkat.
· Ha valakit nagyon megvertek, akkor egy templomban meggyógyíthatjuk, esetleg egy kocsmában pihenjünk két-három napot...
· A "nagy" küldetések mellett rengeteg kicsit is teljesíthetünk, általában pénzért, vagy valamilyen értékes tárgyért. Persze van amelyik csapda...
· A küldetések mindig új ellenfelekkel is járnak! Tehát a korábban már felderített területen is óvatosan járjunk, mert esetleg a korábbi "quegian pirate" helyett néhány "nighthawk"-ba ütközhetünk, ami káros hatással lehet az egészségünkre.
· A "nighthawk"-ok (böhöm nagy ninják) egy része ún. "blackslayer", ezeket hiába verjük le, mindig felkelnek, egészen addig, míg egy "final rest" varázslattal le nem szoktatjuk őket erről. Aki pedig nem ismeri ezt a varázslatot, annak még mindig ajánlhatom a "szégyen a futás, de néha életet menthet" fedőnevű hadműveletet...
· Varázsolni csak akkor tudunk, ha a varázslónk mellett nem áll senki! Mivel az ellenfeleink sem amatőrök, ők is azzal szokták kezdeni, hogy beállnak mellénk egy meglehetősen gyors emberrel (különösen nagy lesz ennek az esélye a kiváló Patrus bácsival, akinek fél óra kell, mire a földről felvesz egy csigát, vagy felfogja, hogy csatába csöppent - a sebessége ugyanis 2-es...).

Végül (most már tényleg) a véleményünk: Meglehetősen szkeptikus voltam, miszerint könyvből nem lehet jó RPG-t írni (a túlságosan kötött történet miatt). Nos, lehet... A grafika szerintem fenomenális (nagyon jól eltalált a vektor és a bitmap aránya, ráadásul elég gyors is), a hangok szintén klasszak (hangkártyával), a kezelhetőség pedig csodálatosan egyszerű. Az átvezető videoanimációk szépek és elég hosszúak is (hogy a fenébe rakták ezt be ilyen kicsi helyre?!). Emellett néhány olyan ötlet is van benne, ami kiemeli a szürkeségből: a csata eddig - szerintem - ebben a játékban a legjobb az ÖSSZES közül, amit valaha láttam (sorry, én utálom az SSI típusú "borsószemek ugrálnak az izometrikus sakktáblán" csatákat, bár ezeknél tényleg lehet beszélni stratégiáról. A többi hagyományos RPG-ben - például a Wizardry 7-ben is - ez arra korlátozódott, hogy melyik csapatot támadjuk. Eddig leginkább a Fate (Gates of Dawn) megoldása tetszett, amíg meg nem jelent a Betrayal at Krondor...). Naaa, azt hiszem a csatatípusokat ezzel kimerítettük...
Persze kifogások is akadtak, bár amikor megemlítettem Masellnek mi nem tetszik ebben a programban, harsányan elröhögte magát! A legfőbb gondom ugyanis az volt, hogy miért nem lobognak a fáklyák a dungeonokban...
Összefoglalva: "nékem teccik!" Akikkel eddig beszéltem, azok szintén szuperlatívuszokban beszéltek róla, szóval csak nem lehet olyan rossz... Nem olyan nehéz mint a Wizardry 7., de különben felveszi vele a versenyt (milyen régóta ez az első!). Ha mégis elakadtok, a címet ismeritek, a feltételeket is (válaszboríték), valamint írjátok rá a borítékra, hogy Betrayal (vagy valami hasonlót) és akkor válaszolni is fogunk...

Köszönet Mocsynak, aki ösztönzött (mivel majdnem mindig előttem járt) és átnézte a leírást, hogy nagy marhaságot ne írjak, valamint Masellnek és Shynak, hogy lemondtak a gépkönyvről egy délután erejéig (nem tudom én képes lettem-e volna erre), valamint a Guru stábnak (ha tényleg megjelenik a cikk) és a Dynamix / Sierrának, hogy elkészítették az egyik legjobb RPG-t a világot.

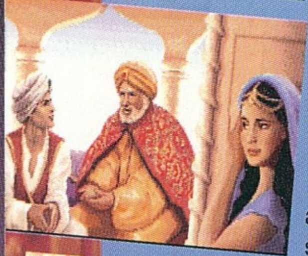
Mocsy & Pellus



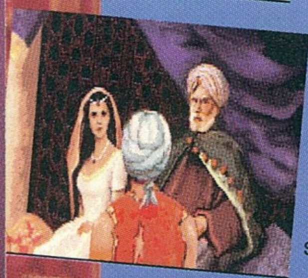
PRINCE OF PERSIA 2

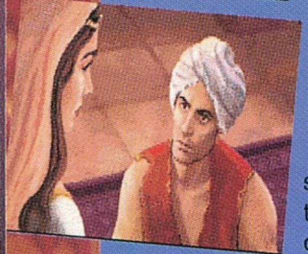


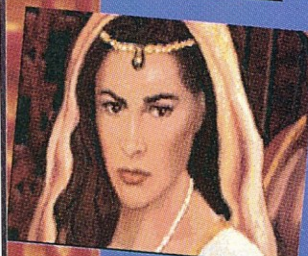
















Ki ne ismerné a híres-hírhedt PoP1-et? Mikor megjelent, hónapokig a toplisták élén állt, és még a mai napig is jó játéknak lehet nevezni. Ezt többek között a kellemes animációjával érdemelte ki, mely élő emberek mozgásán alapszik (a készítők szerint legalábbis), valamint az időnként igencsak keménnyé váló feladataival. Well, a második rész mindezt tudja, csak sokkal jobban. A grafika szebb lett, a helyszín változatosabb (15 szint 5 féle környezetben), a hangok is javultak, az első részből már ismerős történések is jobban kidolgozottak, azon kívül a szövegeket, mint egy mesét meg is hallgathatják a megfelelő hangkártyával rendelkező egyedek. Ráadásul a szintek megoldásánál sem könnyítették meg éppen a dolgunkat.

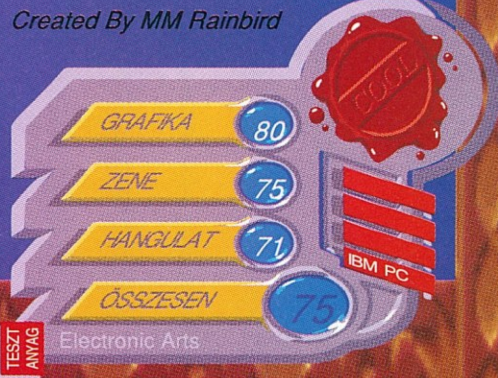
Az irányítás megegyezik az első részével. A nyilakkal mozoghatunk, a jobbra és balra gombokkal lenyomva a shiftet óvatosan léphetünk, a shifttel megkapaszkodhatunk a kiálló lyukak peremén, átlósan lefelé pedig kúszhatunk. A kardot a CTRL-lal húzhatjuk elő és azzal is vághatunk, a fölfelével védekezünk, a shift + iránnyal fordulunk, és a lefelével rakjuk el a fegyverünket.

Ezen kívül még van valami újdonság is: lehet varázsolni. Hála az első részben lévő varázstükörnek, el tudunk válni a testünktől. Ehhez jobbra-balra kell forgolódnunk. Ja, minimum kilenc energiaegység szükséges, melyből nyolcat permanensen el is vesztünk. A másik varázslattal tűzlabdákat tudunk dobálni a CTRL-lal, de csak ott, ahol az emberünket valami ragyogás veszi körül. A játékban bizonyos helyeken találhatunk varázsitalokat. Ezek közül a legfontosabb a nagy sárga, piros buborékokkal, ami az energiánkat növeli egy egységgel. Aztán ott van még a nagy sárga, ha jól emlékszem zöld pöttyökkel, melynek hatására sokkal lassabban zuhanunk, így hihetetlen magasságokról is leugorhatunk. A kis italok pedig az energiánkat töltik vissza, vagy hála a gonosz programozóknak, csökkentik azt.

Most pedig néhány tipp következik kezdők és hala(n)dók számára. Ha van egy hely, ahová úgy tűnik, lehetetlen eljutni, fussunk neki messziről, majd a legszélén rugaszkodjunk el, és kapaszkodjunk meg a peremen. Persze előfordulhat, hogy tényleg nem lehet oda eljutni... Bizonyos helyeken a padló leomlik, miután rá lépünk. Ezeket könnyen föl lehet ismerni, ha fölfelé ugrunk egyet. Így a plafonról is leverhetjük a gyenge köveket. (Nem árt, ha nem állunk alájuk, mikor lezuhannak.) Időnként előfordul, hogy nincs elég idő, hogy átjussunk egy ajtón. Lehet, hogy ezekre egy laza követ kell ejtenünk némi ugrándozással. (Vagy mint majd később a templomban, egy őrt kell rájuk lökni.) Egyes falakból dárdák vágódnak ki, ha közel megyünk hozzájuk. Ezeket érdemes elkerülni, de ha történetesen pont azon a falon kel felmásznunk, óvatos lépésekkel menjünk közel hozzá, majd miután előjöttek, már mászhatunk is át fölöttük. Minden nagy energianövelő potiont meg lehet szerezni. Időnként hasznos lehet, ha egy peremen lógunk, hintázhatunk rajta, így befolyásolva, hogy hová is essen az emberünk. A harmadik szinttől a játék időre megy.
Ettől kezdve meghaláskor érdemes inkább visszatölteni egy állást. (Alt-G: Save, Alt-L: Load.)

És most... Egy olyan rész fog következni, amit nem ajánlok végigolvasásra, ugyanis ebben néhány nehéz rész megoldása lesz. A szigeten balra egy mocsár húzódik, mögötte pedig egy szikla zárja el az utat. Lépjünk ki az ingovány szélére, mire néhány kőlap tűnik elő. Lépjünk rá mindegyikre, kivéve arra, amelyiken a sziklán lévő rajz látszik. Máris szabad az út. Van egy hely, ahol egy legyőzhetetlen csontvázharcos őrzi az egyik ajtót. Ezt a következőképpen kell kicselezni: nyissuk ki az ajtót a kapcsolóval, majd a kardunkat előhúzva közelítsük meg a csontropit. Mikor már meg tudnánk vágni, forduljunk meg, így mögé kerülünk. Most vagdalkozzunk addig, míg a híd le nem szakad, és gyorsan kapaszkodjunk meg a mögöttünk lévő fadarabban. Nem éppen egyszerű dolog, de meg lehet csinálni. Ja, az ne zavarjon senkit, hogy így elveszítjük a kardunkat, később majd találunk másikat. A repkedő fejeknél időnként egy kígyó mászik elő. Ezeket meg lehet ölni, ha rájuk ejtünk egy plafondarabot, de át is lehet ugrani. Ha a "fejes" pályán már nagyon úgy néz ki a dolog, hogy nincs tovább út, próbáljunk meg legugolni a falaknál, hátha van ott egy csatorna. (A második szint vége felé.) Előfordulhat, hogy a fejektől csak valami szállítóeszközön tudunk továbbjutni. Mondjuk egy lovon... A templomban a papokat nagyon egyszerűen le lehet győzni: mocskosul ügyesnek kell lenni. Mindenkinek jó szórakozást és rengeteg idegeskedést kívánok. (Meg lesz.)

Created By MM Rainbird



TESZT ANYAG

Magyar játékprogramok C64-re

Talán még mindenki emlékszik az előző számunkban megjelent *NewComer* inter-júra, melynek segítségével egy hazai fej-lesztésű, remélhetőleg sikervárományos játékot, ill. annak készítőit igyekeztünk bemutatni. Ehavi C64-es rovatunkban szintén helyet szorítottunk néhány, szám-szerint három darab olyan játék bemuta-tására, melyek, ha mondhatom így, há-zunk táján termettek. A reflektorfény eb-ben a hónapban az **Othis Szoftverter-jesztő BT**-re esett, az ismertetésre kerülő programok az ő gondozásukban jelentek meg, illetve fognak megjelenni.

Kezdjük talán a sort a három közül avval a játékkal, melynek már a végleges verzi-ója is megjelent. A szóban forgó program a *TransLogic* nevet kapta és a Cream szoftver számlájára írható. Mint az már a játék címéből is látszik, logikai játékkal ál-lunk szemben. A játéktér két 8×8-as négyzetből áll. A képernyő bal oldalán ta-lálható négyzetben láthatjuk a számító-gép által generált mintát, amelyet adott, meglehetősen rövid idő alatt nekünk is létre kell hoznunk a másik négyzetben adott mintából. Joystickunkkal egy kurzort mozgatva rá kell állnunk egy elemre, majd az így kiválasztott sort a tűzgomb megnyomása után a kívánt irányba el tudjuk mozdítani. A játékban csak a teljes sort mozgathatjuk, viszont, mintegy ellen-tételezésként, nincs megszabva a cél elé-réséhez felhasználható mozdítások szá-ma. Ha azadott idő alatt nem sikerül tel-jesíteni a feladatot, a játék levon tőlünk egy életet, amelyből szerencsére elég sok van.

A másodikként ismertetésre kerülő játékot a Mantis szoftver készítette, s biztos sok ember kedvence lesz, hiszen elég ritkán jelenik meg elfogadható színvonalú ma-gyar nyelvű kalandjáték, amely ráadásul nem egy a jól, vagy inkább rosszul si-került "ihletett" játékok közül, ha-nem stílusában valami újat akar nyújtani.

Kerettörténetnek álljon itt az, amit a ké-szítők is annak szántak.
Prellananos város lakói félelemmel telve bámulták Tralinen kastélyát. Az épít-ményből szörnyű hangok és félelmetes fények szűrődtek ki az éjszakába. Jyn Gradash, a helyi bíró elindult kideríteni, hogy mi is történt valójában. Soha többé nem látták... Az emberek négy kalandort béreltek fel - pénzért. Külön-külön indul-tak útnak, hogy ne kelljen osztozkodniuk. Azt hitték könnyű dolguk lesz, ám ebben a kalandban csak az erősek győzhetnek, a gyengéknek pedig el kell hullaniuk.

Sajnálatos módon a játékból képet nem áll módunkban közölni, ezért kell, hogy néhány szót ejtsünk a képernyő telepíté-séről. A felső 1/3-od szánták a sok ka-landjátékból annyira hiányzó grafikára, aminek ára természetesen a lemezről töl-tögetés lett. Bár a betöltendő blokk nemó-riási, tehát a lemezműveletek nem teszik a játékot játszhatatlanná. A megmaradó képernyőrészen láthatunk egy panelt, melyben található egy hatsoros szöve-gablak, egy utasítássor, valamint az irá-nyítást szolgáló ikonok, melyek balról jobbra haladva a következők: irány, vizs-gál, felvesz, letesz, használ, támad, be-szél, mászik, majd egy tekercs, amely az aktuális helyszínről, ill. az ott található tár-gyakról nyújt információt. A szövegablak-ba kiírt szöveget lehet tekerni, így azt is-mételten is el lehet olvasni. Az ikonra kat-tintás után általában kikell választanunk, hogy mit szánunk a cselekvés szenvedő alanyának (tárgyának). Itt kell megjegyez-nem, hogy az ikonok hasz-nálata közben a szenvedő alany néha mi vagyunk, ugyanis a program túl sokszor kérdezi le a joystick állapotát, így sokszor csak többszöri kísérletezésre sikerült kilépni egy-egy menüpontból. Remélem ez, vala-mint a kurzor világszép körkörös mozgá-sa a végleges verzióban már nem lesz benne.

Végül, de nem utolsó sorban ejtsünk pár szót a *Robert Roy titka* című műről is, mely szintén egy, a *Kastély*hoz hasonló koncepciójú kalandjáték lesz. Szintén iko-nokkal irányítható, bár ez az ikonokkal irányítás inkább a Zak stílusú játékokhoz hasonló. Erről a játékról már képekkel is tudunk szolgálni, tehát minden különö-sebb magyarázat elmarad. A kerettörté-net:
John Mendalaeiny (kétbalkezes) magán-detektív irodájába egy szép napon bevi-harzik Lussie nevű barátnője, aki közli vele a szenzációs hírt: egy gengszterban-da épp az imént rabolt el mintegy 300 ki-logramm megsemmisítésre váró heroint az Egyesült Államok raktárából. A város-ban mindenki tudja, hogy csak Roger Roy, a hírhedt gengszter lehet a tettes, ám ezt senki sem tudja hitelt érdemlően bizonyítani. John, barátnője unszolására nyomozni kezd az ügyben, ám alighogy belekezd, cseng a telefon és egy ismeret-len hang hasznos információkat ajánl fel Roy-ról. A találka a pályaudvaron csapdá-nak bizonyul, és John csak a rátámadó négy gengszter egyikének lelövésével tud megmenekülni.

Mit tudnánk még a játékokról írni? A maga kategóriájában mindegyik kellemes szórakozást kínál, de ha sajnálattal is, hozzá kell tennem: túl késő...

Prunoki

NEWSROOM C64



Tisztelt olvasó!

Ne tagadd le, hogy már neked is eszedbe jutott, jó lenne egy "kis-GURU"-t csinálni! Ne! Ne lapozz az újság elejére! Ez tényleg nem a Családi Lap *Orvos válaszol* rovata. Arról van szó, hogy ez a lap - mármint a GURU - tényleg cool meg best, de a házilagos kivitelezése sajnos gyakorlatilag lehetetlen. Ha viszont nem vagy ennyire igényes, és egy kisebb formátumú fekete-fehér kiadvánnyal is elégedett lennél, akkor feltétlenül próbáld ki az egykori SPRINGBOARD gondozásában megjelent NEWSROOM című programot. Bár az anyag nem a legfrissebb - némi túlzással akár őskori kövületnek is nevezhetnénk -, az eltelt mintegy 7-8 év alatt nem született C64-re ehhez hasonlóan sokoldalú kiadványszerkesztő. Sőt, ha emlékezetem nem csal, egyáltalán nem született ilyen jellegű szoftver. Természetesen ez a leírás csak azoknak szól, akik még nem cserélték le múzeális értékű 8 bites gépüket a ma már szinte bagóért megvásárolható nagyobb tesókra.

Szóval NEWSROOM, azaz némileg magyarítva "szerkesztőség". Persze, mint a későbbiekben ki fog derülni, ez sem fedi teljes mértékben a valóságot, hiszen a programban az újságkészítést, a fotózástól a cikkíráson át egészen a nyomdáig végigkövethetjük. Mit követhetjük! Egyenesen mi fogjuk a lapot "csinálni"! Nevezzük hát ki magunkat Murdoch birodalomnak, s ha van egy-két jó témánk, vágjunk bele.

A bejelentkező címképernyőn máris a szerkesztőségben találjuk magunkat, ahol is a főmenü elénktárja a választási lehetőségeket:

PHOTO LAB - természetesen foto laboratórium.

BANNER - itt tervezhetjük majd meg az újság fejlécét.

COPY DESK - a cikkek megírására és a képi illusztrációk összevágására szolgáló hely.

LAYOUT - az újság végső kinézetének megtervezése.

PRESS - természetesen a nyomtatás.

WIRE SERVICE - minő meglepetés! A program képes modem használatára is. Kis szépséghibája a dolognak, hogy csak az általa felismert formátumú adatok áramoltathatóak. (Nagy szépséghibája viszont az, hogy megfelelő hardver hiányában ezt az opciót nem tudtam kipróbálni.)

Első lépésként dugjuk a 2. portba a joystick-ot, és ugorjunk fejest a foto-laborba. (Természetesen mindig a villogó felirat mutatja az aktivizálható helyiséget.) Egy majdnem négyzet alakú fehér munkaterületet kapunk, valamint bal oldalon feltűnik egy néhány ikonból álló menüsor:

A legfelső egy portré, amely Larry II.-t ábrázolja még lánykorában. Vigyük mellé a mozgatható nyilat, nyomjuk meg a gombot (és nyugodjunk békében). A program egy úgynevezett CLIP ART disket fog bekérni, melyből a gyári kiszereléshez kettőt is mellékeltek. A lemez behelyezése és a tűzgomb megnyomása után a négy lemezoldalnyi terjedelmet és a file-onkénti minimum négy grafikát is figyelembevéve több mint száz kép közül választhatunk. A kiválasztott file betöltése után a kurzorként megjelenő kézzel választhatjuk ki a nekünk megfelelő képet, amely a gomb megnyomása után a munkaterületre kerül. Újbóli gombnyomásra azt is meghatározhatjuk, hogy a kép mely területre helyezkedjen el. Finomállításra használjuk a joy-t, durvább mozgatásokhoz a kurzorbillentyűk is megfelelnek.

Ha elhelyeztük a grafikát, lépjünk a következő - kétirányba mutató - nyíl ikonjára, mellyel a képet a függőleges tengelye mentén 180 fokkal elfordíthatunk.

Ez alatt egy ceruza ikonja látható, amellyel az úgynevezett GRAPHIC TOOLS almenübe léphetünk: a legfelső sorban kiválaszthatjuk, mit akarunk rajzolni [egyenes(-ek), kör, négyzet, görbe stb...], az Erase nevű radírral pedig a törlés oldható meg. A Pens nevű sor segítségével az általunk készítendő rajzok vonalvastagsága állítható be. A FILL PATTERNS menüpont alatti minták alapján a kijelölt területek teljes átszínezésére nyílik lehetőség. A legalsó sorban ötféle font közül választhatunk, vagyis lehetőség nyílik arra, hogy a képeket ne csak önmagukban, hanem kísérőszöveggel együtt használjuk fel, vagy egy szöveges oldalon kis képi illusztrációt alkalmazhassunk. Kár, hogy a program nem ismeri az ékezetes karaktereket, és újabb készlet sem készíthető. Némiképp segíthet ezen a gondon a főmenü következő ikonja, a nagyító. Segítségével a munkaterület kis része kiemelhető, s a hiányos karaktereket így már pixelenként kiegészíthetjük ékezetekkel, vagy a hibásnak bizonyuló rajzot korrigálhatjuk könnyedén.

Következő ikonunk az OOPS felirat, mely a rajzprogramokban már megszokott UNDO-nak felel meg, azaz a program az utolsó műveletet semmisnek tekinti, és visszaállítja az azt megelőző állapotot. Pozitívuma az anyagnak, hogy mielőtt végérvényesen döntenénk a visszaállításról, a gombot nyomogatva felváltva nézegethetjük mindkét verziót.

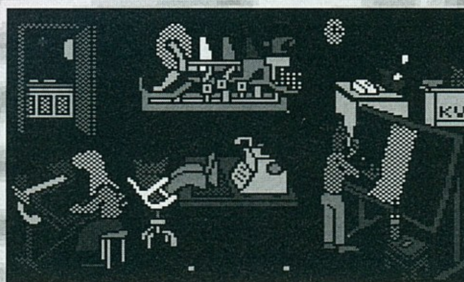
Következik a legveszélyesebb pont, a KUKA. Szerencsére két gombnyomás szükségeltetik ahhoz, hogy addigi munkánktól megszabadulva végérvényesen tisztára törlődjön a munkaterület. Amennyiben úgy érezzük, hogy munkánkat a képen befejeztük, lépjünk a kuka alatti fényképezőgép ikonjára. A gomb megnyomására egy célkeresztet kapunk, melynek segítségével kijelölhetjük a munkaterület azon részét, melyet fotóként szeretnénk a későbbiekben használni. Csak az így kijelölt terület menthető ki lemezre.

Ehhez a lemez alatt rejlő almenübe kell lépnünk, ahol a mentésen kívül a már elkészített fotók visszatölthetőek, illetve üres lemezünket data disknek formázhatjuk. Erre azért is szükség van, mert a programlemezre a gép nem hajlandó menteni.

A legalsó **MENU** felirattal visszaléphetünk a főmenübe. Következhet most a **BANNER**, azaz az első oldal (címlap) fejlécének megtervezése. Az ezt megelőző Photo Lab.-hoz hasonló munkaterületre jutunk, azzal a különbséggel, hogy a rendelkezésre álló lap természetesen itt lényegesen keskenyebb. A munka fázisai és lehetőségei egy kivétellel teljesen azonosak, azaz, itt is lehet képet és szöveget is elhelyezni a fejlécben. Az már más kérdés, hogy az íratlan szabályok szerint a legnagyobb méretű fontokat, és a legkisebb képeket érdemes használni. Az egy kivétel pedig az, hogy a kész fejlécet nem kell "kifényképezni", mert a teljes terület kimentésre kerül.

A főmenübe visszalépve válasszuk most a **COPY DESK** feliratot. Itt zajlik az újságírás legigazibb része, a szövegtömbök létrehozása, vagyis a cikkírás. A **FONT** almenüben a már ismerős ötféle karakter közül választhatunk. Ha ez megtörtént, vigyük a kurzort a munkaterület bal felső sarkába, és nyomjuk meg a tűzgombot. A kurzor helyén egy fekete négyzet jelzi, megkezdhetjük a szöveg bevitelét. Ha más helyen akarunk kezdeni, a sötét négyzetet a **RETURN** és **SPACE** billentyűkkel pozicionálhatjuk. A **FONT** felirat alatti radírral a tűzgombbal kijelölt karakterek törölhetőek. Sajnos a billenyűzet eredetileg erre szolgáló része **[INST / DEL]** a programban nem használható. A **KUKA** ikon veszélyeit már taglaltuk, így inkább az alatta lévő **DISK** ikont vizsgáljuk meg. Elsőként szembetűnik, hogy az előzőekben elkészített fotókat ide is betölthetjük, mintegy illusztrációként. Természetesen ajánlatos ezzel kezdeni, hogy a szöveg széleit a későbbiekben majd ennek megfelelően alakíthassuk ki. Ha egy-egy cikkel, vagy cikkrészlettel elkészültünk, a **SAVE PANEL** opcióval tárolhatjuk azt el. Ne ijedjünk meg attól, hogy az egyes panelekben csak 21 sor fér el. Ha ennél hosszabb egybefüggő szöveget akarunk készíteni, és szeretnénk elkerülni azt, hogy a szöveg vízszintesen tagolt legyen, az eljárás a következő: a szöveg első részének írását csak a munkaterület jobb alsó sarkában fejezzük be. A mentésnél olyan címet adjunk neki, amelyből a későbbiekben majd félreérthetetlenül azonosítani tudjuk. Például "egy/bal/egy", ami jelzi, hogy az első oldal bal oldali hasábjának első része van a file "alatt". A következő panelben már a legfelső sor legelején folytassuk az esetlegesen félbehagyott mondatot, így a nyomtatásnál nyoma sem marad annak, hogy két külön panelből áll a szöveg. Csak arra kell figyelnünk, hogy egy oldalra egymás fölé legfeljebb három, négy vagy öt panel helyezhető. Ennek meghatározásához nemsokára visszatérünk.

Lépjünk tehát vissza a címképernyőre, kezdjük meg a munka egyik legérdekesebb részét: a **LAYOUT** felirat alatt tervezzük meg az újság egyes lapjainak végső külalakját. Egy négy opcióból álló almenüben találjuk magunkat: **LAYOUT PAGE WITH BANNER** - azaz egy olyan oldal megszerkesztése, melyet fejléccel



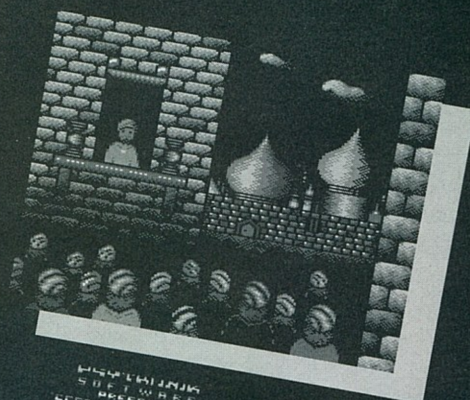
akarunk ellátni. Ez természetesen általában a címoldal. Ha ezt az opciót választjuk, újabb döntés elé kerülünk, melyben a lap méretéről dönthetünk. A 8 1/2x11 méretben jobbra és balra három-három panel kerülhet egymás fölé, míg a 8 1/2x14 méretben négy-négy panellel számolhatunk. Választás után feltűnik a címlap, egyelőre még üresen, de jól láthatóan megfelelő méretre tagoltan. Az aktuális panelek, illetve a fejléc körvonalának pulzálása jelzi, éppen melyik feltöltését választhatjuk. Klikkeljünk a fejlécre, és helyezzük a meghajtóba a data disket. A lemezen lévő összes megszerkesztett fejléc felsorolásra kerül. Szerencsére a program úgy lett megírva, hogy minden alkotórész (fotók, fejlécek, panelek stb.) más és más "kiterjesztéssel" kerül mentésre, így a tévedés kizárt. A kiválasztott file a memóriába töltődik, a gép kis teljesítménye miatt viszont a képernyő megfelelő részére csak a file neve kerül megjelenítésre. Ugyanezzel a módszerrel tölthetők a panelek is a megfelelő helyükre. Ha a fent leírtak szerint jártunk el, nem okozhat nehézséget a megfelelő azonosítással ellátott file-ok megfelelő helyre történő juttatása. Erre már csak azért is szükség van, mert - szintén a kis teljesítmény miatt - nincs lehetőségünk a nyomtatni tudó programoknál már megszokott előzetes megtekintésre, így csak a kész, kinyomtatott oldalakon ellenőrizhetjük, jól tettük-e dolgunkat. Ha minden panel feltöltésre került, a kép alján lévő **SAVE** opcióval a komplett oldalt elmenthetjük.

Ha a címlappal megvagyunk, a további oldalakhoz már a **LAYOUT PAGE WITHOUT BANNER**, azaz a fejléc nélküli oldalak tervezése pontot érdemes választani. Ezen oldalak feltöltésénél annyi a különbség, hogy a kimaradó fejléc helyére további panel tölthető. Ha figyelembe vesszük, hogy az egyes panelekben kb. 800 karakter fér el, és egy oldalra akár tíz panel is kerülhet, rögtön látható, hogy akár komoly mennyiségű adatot is kinyomtathatunk az egyes oldalakra.
Ha már a nyomtatásnál tartunk, mentés után lépjünk át a főmenü **PRESS** feliratára. Az almenü első pontjában (**CHANGE SETUP**) beállíthatjuk nyomtatónk típusát, majd ki is menthetjük az úgynevezett setup-ot, így legközelebbi betöltéskor már az új beállítással jelentkezik be a gép. A program újabb pozitívumaként értékelhetjük, hogy nem kevesebb, mint 33 nyomtató-típust különböztet meg, így valószínűleg senkinek nem okoz majd gondot saját printerének használata. A további menüpontok már a tényleges nyomtatást szolgálják. Minden, ami majd a kész oldalakra kerül, egyenként is printelhető, így az egyes részletek hibátlansága önmagában is ellenőrizhető, nem beszélve arról, hogy akár fejléces levélpapírokat, akár gyerekeknek szóló képeket is nyomtathatunk (például a **PRINTSHOP**-hoz vagy a **PRINTMASTER**-hez hasonlóan) anélkül, hogy a szerkesztéssel bajlódnunk kellene.

Nos, most hogy hosszú vajúdás után végre megszületett a "kis-GURU", és mosolygó szülőként a bölcsőnek használt nyomtató fölé hajolunk, megállapíthatjuk, hogy a gyermek - legalábbis a fejlettebb nyomdatechnikával készült társaihoz képest - kissé csúnyácska lett. A füle túl nagy, az orra túl kicsi, a bőre pedig - akarom mondani a külseje - olyan fekete, mint egy negyven éve napfürdőző bantu négeré. Sebaj! Lépjünk óvatosan és feltűnés nélkül hátrébb, majd vessünk néhány kérdő pillantást a körülöttünk tolongókra: Emberek! Tudja valaki kié ez a gyerek?

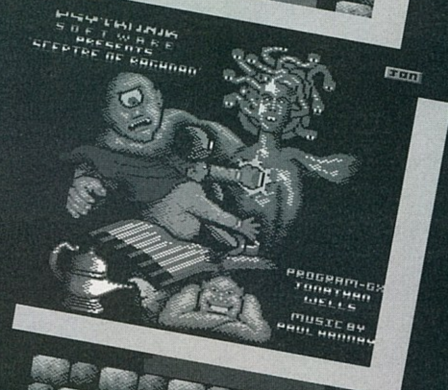
Dzsambo Steven

Sceptre of Baghdad



Az új év első napja volt, mikor a nép elkezdett gyülekezni a palota udvarán. Éjfélkor a szeretett kalifa fel fogja mutatni a szent jogart, uralkodói jogának jelképét. Csak a jogar birtokosa uralkodhat Bagdad népe felett. Azonban, pár órával a fontos esemény előtt...
A kalifa furcsa érzésekkel ébredt fel álmából. Körös-körül mintha minden tárgy megnőtt volna. Izgatottan rohant keresztül a palotán, majd berontott a szobába, ahol a varázslámpát tartotta. Kisebb nehézségek leküzdésével felmászott az asztalra, majd megdörzsölte a lámpát.
- Mit tehetek érted, mester? - kérdezte a szellem.
- Miért lettem ilyen kicsi? Mi történt a palotámmal? Mit jelent mindez?
Nyomasztó csend telepedett a szobára, majd a szellem ismét megszólalt:
- Ha jól értelmezem a jeleket, egy tengerentúli gonosz varázsló mindenféle ártalmas teremtménnyel és akadályokkal népesítette be palotádat, hogy megakadályozzon a jogar felmutatásában. Minden erődtől meg akar fosztani, majd a helyedbe akar lépni, hogy ő uralja Bagdad városát.
- Mit tehetek, hogy tudnál segíteni nekem? - kérdezte a kalifa.
- Engem a végzetem ehhez a lámpához köt - válaszolta a szellem, - de amikor csak tudok, igyekszek majd hasznos tanácsokat adni. Most pedig lehetővé teszem számodra a mágikus tűzgömbök használatát, melyek el tudják pusztítani a varázsló démonjait.

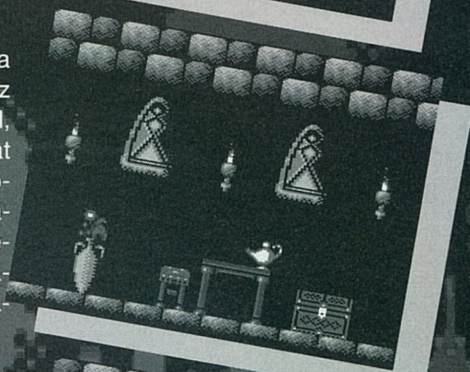
Hát, ennyi lenne a mese a Psytronix cég új játékához, amely a közelmúltban jelent meg és várhatóan sikerre tarthat számot. A játékot meglepő részletességgel dolgozták ki, az introtól a befejező képernyőkön át még egy kis zenegyűjteménnyel is szolgálnak a program készítői. Ma már kevés olyan gárda van, amelyik ennyi energiát fektet be egy 64-es játékba. Maga a játék egy olyan mászkálós, ugrálós, lövöldözős, tárgyfelvevős valami lett, aminek stílusát talán csak a CodeMasters Dizzy sorozatához tudnám hasonlítani. A nálunk levő tárgyak száma itt is elég erősen korlátozott (pontosan egy darab), így a végigjátszáshoz szürkeállományunk használatától eltekintve sok-sok mászkálás és rohangálás is szükséges. A pálya térképezése sem árt.

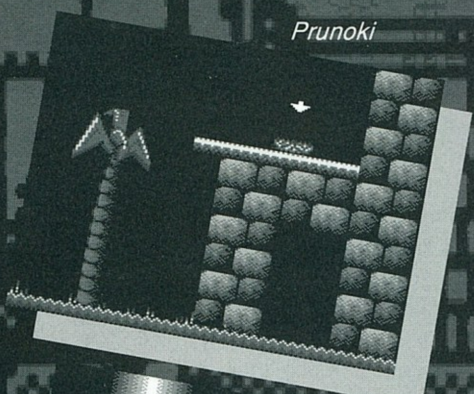


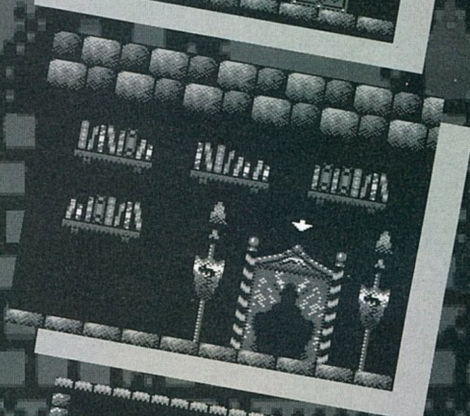
Végül álljon itt néhány homályos megfogalmazású tipp a játék írójától, remélem a játék végigjátszása után mindenki rá fog jönni, hogy mit is akart velük mondani.

A madár segíthet elküldeni a hátát a mennybe. Eltévedve a sivatagban, nap az égen, víz a gödörből vagy arról a helyről, ahol cápák élnek. Add oda neki a saját orvosságát, légy résen a félszemű bolonddal. Rögzítsd az íjat a tehén szobájában, lődd ki felfelé és ugranod kell. Végezetül, hogy az anglománok se maradjanak szójáték nélkül: You mustread the tales of the tousend and one knights.

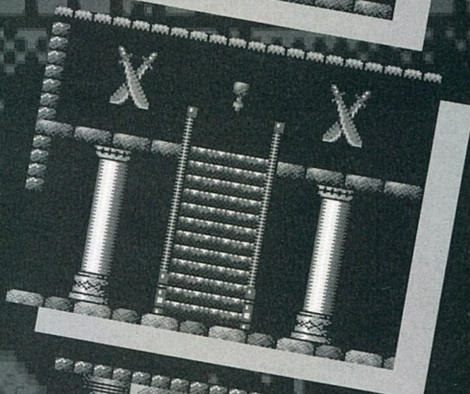
Prunoki

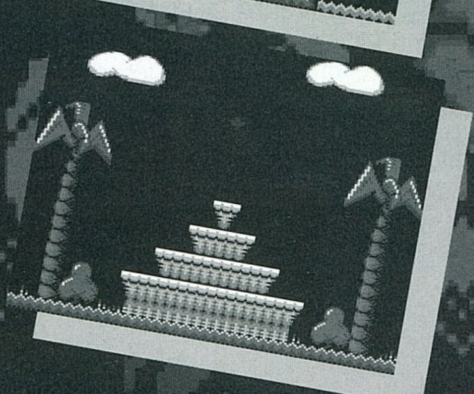


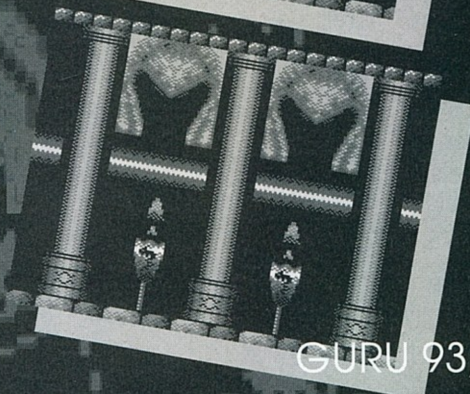












CARMEN SANDIEGO

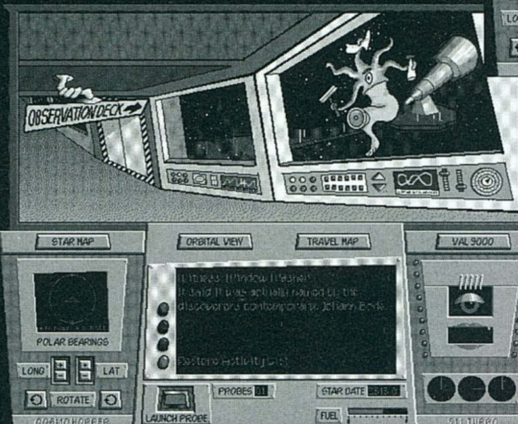
Hol az a ..... Carmen Sandiego?

Amerikában, a világban, az időben s legvégül az űrben. Carmen Sandiego visszaeső - aki ismeri, tudja hogy néhány év szünet után általában a Broderbund újra meg újra ránk szabadítja a világtörténelem legveszedelmesebb bűnözőjét a számítógépesek legnagyobb örömére.

Most megint itt van és szerintem talán a legjobban sikerült folytatása ennek a nagyszerű ismeretterjesztő sorozatnak. A világegyetem ismertebb régióiba kalauzolja a játékost. Ha már mindent tudsz a csillagászat és az űrkutatás témakörében akkor nem lesz túl érdekes, de szerintem viszonylag kevés csillagász és űrkutató játszik majd vele . Gyanítom, hogy Farkas Bertalan lenne a legjobb nyomozó ebben a folytatásban.

Hol is ez a Carmen Sandiego és egyáltalán kit érdekel, hogy hol van? Aki kicsit is belenéz a játékba azonnal tudja a választ, de még hónapokig tarthat, amíg a csillagászati képzése olyan szintre jut, hogy el is csípi a körözött bűnelkövetőket.

A program tele van humorral: Már a küldetések is roppan poénosak (pl. valaki ellopott egy burgonyát a Mars egyik holdjáról stb..). Ha nyomozásunk jó irányba halad, bájos kis animációk jelennek meg, amik megerősítik a gyanúsított jelenlétét. Ha azonban elvétettük az irányt, gyakorta csak űrsüteményeket vásárolhatunk, esetleg értetlen szemtanukat hallgathatunk ki, akik természetesen nem tudnak semmi hasznos információval szolgálni nyomozásunk folytatásához.



A leghasznosabb segítségünk a VAL 9000 számítógép, amelyben utánajárhatunk az általunk ismeretlen információknak. A gyanúsítottak dossziéit is itt ellenőrizhetjük. Amikor pedig biztosak vagyunk a tettes személyét illetően, elfogatási parancsot is itt foganatosíthatunk a bűnözők ellen.

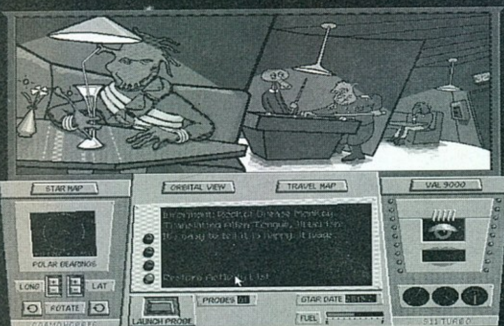
A VAL 9000 adatbankja lenyűgöző. Több száz oldal információ, bolygókról, holdakról, csillagászokról, űrhajósokról, űrrepülésekről és egyéb ehhez kapcsolódó dolgokról.

Kellemesen rendszerezett anyag, amelyben jól esik tallózni. Sajnos az idő és az üzemanyag ellenünk dolgozik. Ha kétszer háromszor hibázunk, nyugodtan lemondhatunk a sikeres akcióról.

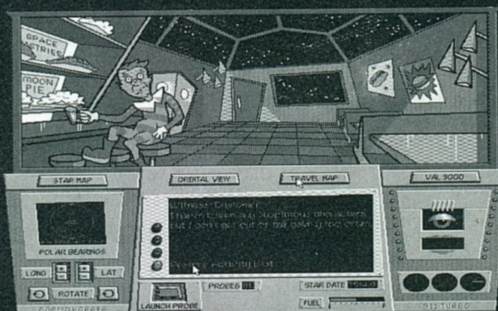
Nagyon sokat kísérleteztem a különböző bűnözők üldözésével, így joggal állíthatom, sokat fejlődtem az űrrel kapcsolatos kérdésekben. A csillagjegyek ismeretében is jelentős előrelépést tudok felmutatni. Mindezen rengeteg haszonnal kecsegtető ismeretanyag növekedés mellett igazán remekül szórakoztam a 16 színű 640x 480-as grafika ötletességén. Csodálva a 16 szín lehetőségeit, elgondolkoztam, hogy 1993 nyarán van-e keresnivalója az ilyen típusú játékoknak a polcokon. A végső konklúzióként arra jutottam, hogy legalább innen ragad valami a játékokba beledilizett számítógép megszállottakra, de ha nem, legalább jót mosolyog a poénos animációkon és egyéb gegeken.

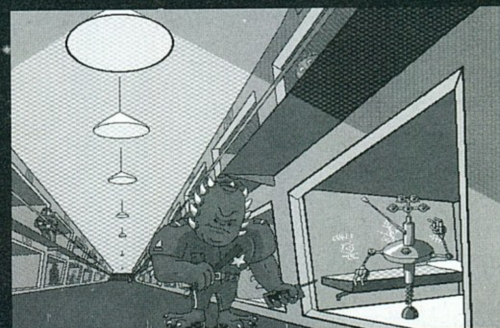
Lehet, hogy Carmen Sandiego utolsó útját követhetjük most, mert a programok egyáltalán nem ebbe az irányba mozdulnak. A 256 szín és a digitalizált effektek lassan, de biztosan szorítják ki az ehhez hasonló minőségű és motivációjú programokat. De Carmen még tündököl, mint egy fényesen ragyogó csillag az augusztusi égbolton. A Carmen gyanúsítottjai egyébként több civilizáció tagjaiból te-

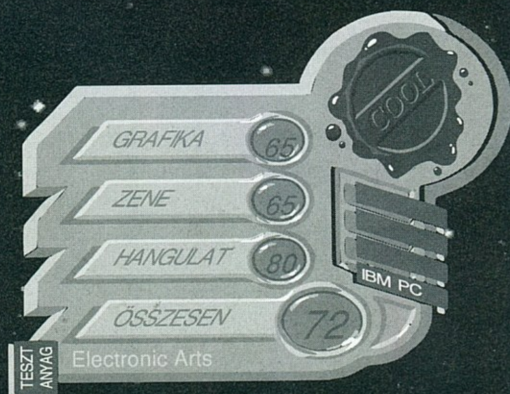
vődnek össze. Így a tettesek személyleírása esetlegesen tartalmazhat olyan információkat is, hogy pl. nincs szeme és kedvenc eledele az űr-kadét.

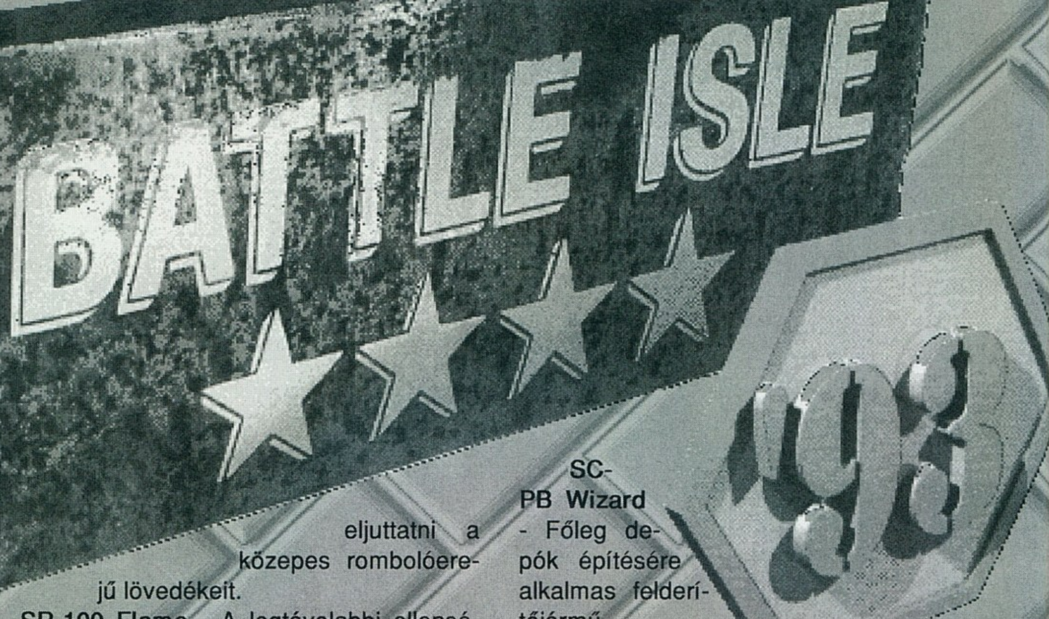


Nyomozói munkánk igen változatos tájakra vezethet. Gyakorlatilag az egész naprendszer szabad préda a bűnözők menekülése szempontjából. Sajnos ezen távolságok jelentősen gyengítik hatékonyságunkat. A keresgélés azonban nagyon izgalmas és változatos. Amióta felinstal-láltam kikapcsolódásképpen szívesen edzem vele a cikkírásban megfáradt testem és lelkem. Úgy is fogalmazhatnék, hogy nehéz élet a bányászoké, de a miénk sem lesz sokkal könnyebb, ha Carmen Sandiego tetteit szeretnénk felderíteni. Alapvetően azért mégis csak tetszik a program és ezért ajánlom minden hűséges olvasónak. A játék kezeléséről nem írok, mert azt még egy hathónapos csecsemő is percek alatt elsajátíthatja. Inkább kívánok jó nyomozgatást és rengeteg kellemes órát a programmal.









Kezdetben vala a Battle Isle, mely igen szép sikereket ért el a stratégiai játékot kedvelőinek sorában. A Blue Byte okoskái ezekután gondoltak egy merészet es elhatározták, hogy sorozatot csinálnak a játékból. A kiadott datalemezek után végre megérkezett a folytatás is, a Battle Isle '93.

Már első látásra is elég sok dolog változott a játékban. Környezetünk, illeszkedve a játék alcíméhez (Moon of Chromos), ezúttal egy kihalt hold felszíne. A felszíni tereptípusoknak itt is elég sok változatát álmodták meg a játék készítői, fogjuk is őket eleget szidni, amikor kráterek és lávafolyások állják el utunkat. A játék kezelése nem változott, gondolom nem kíváncsi rá különösképpen senki (ha valakinek nem menne a dolog, akkor "lapozza fel a lemez-GURU II/8. számát). Következzék viszont egy rövid fegyverismertetés, majd egy termetes táblázat a játékban előforduló harci eszközökről. Remélem mindenki haszonnal forgatja majd ezt a kis segédletet.

R-1b Demon - Standard harci robot. Az inváziós flottánál rendszeresített modell, a harci kapacitása kicsi ugyan, de a változatos terephez nagyon jól igazodik.

R-4b Demon - Nagyon lassú páncélozott robot, légelhárító ágyúval van felszerelve.

FAV-2b Buster - Rakétavetővel felszerelt nagyon gyors harci jármű, messziről is tud támadni.

T-8b Scorpion - Jó manőverezőképességű könnyű tank.

T-9b Blade - Nehéz csatatank, nagyon jól használható a harcban. Vigyázzunk rá, értékes darab.

T-100 Zeus - A Zeus a földi harc központja. Nagyon erős fegyverzettel és páncélzattal rendelkezik, mely pótolja gyorsaságát. Egy jó stratéga kezében felér egy győzelemmel.

AD-6b Blitz - Légelhárító tank, mely ettől függetlenül nagyon jól alkalmazható a szárazföldi támadó erők védelmére.

AD-7 Magic - Légiharcban nagyon eredményesen használható mind a tűzereje, mind a hatótávolsága miatt.

AD-10b Sphinx - Légi célok és űrhajók leküzdésére kifejlesztett fegyver, a hatótávolsága csodálatos.

G-12b Light - Földi célok ellen bevethető, inkább védekezésre szolgáló fegyver.

HG-13b Angel - Jobban manőverezik, mint elődei és nagy távolságokra képes eljuttatni a közepes rombolóerejű lövedékeit.

SR-100 Flame - A legtávolabbi ellenséges egységek leküzdésére szolgáló rakétavető. Nagyon sebezhető, így csak messziről támadjunk vele.

L 32b Troll - Közepes erősségű és páncélozottságú harci eszköz, mely inkább a gyorsaságával tűnik ki.

TLAVB Whale - Első generációs támadóeszköz, viszonylag gyenge páncélzattal és tűzerővel.

P-T2 Python - Gyors szállítóeszköz, melyet főleg a robotok célbajuttatására érdemes használni.

SC-X Mammut - Nagy ellenállóképességű gyors szállítóeszköz, mely hatékonyan védelmezi eszközeinket.

MM-2b Gnom - Aknaszedésre kiválóan használható felderítőjármű.

M-21 Virus - Lassú, de igen hatékony taktikai akna.

SC-PB Wizard - Főleg depók építésére alkalmas felderítőjármű.

BB Rocky - Nagy ellenállóképességű rögzített bunker, mely nagy távolságokat képes ellenőrizni.

BF-2 Cobra - Elfogó vadász, csak légi célok ellen vethető be.

BA-1 Condor - Nehézbombázó, földi célpontok ellen nagyon eredményes.

BA-3 Pirate - Mindenfajta támadó hadművelet fontos kiegészítője, légi és földi célpontok ellen.

BT-1 Titan - Ideális szállítóeszköz mindenfajta bevetéshez.



Név,típus	Azonosító	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
R-1b Demon	Mech Fusiliers	4	1	-	25	30	-	3	6	9	YYYNYNY
R-4b Demon	Mech Fusiliers	3	1	1	27	40	8	4	6	12	YYYNYNY
FAV-2b Buster	Recon Squad	8	3	-	27	30	-	7	6	12	YNNNYNN
T-8b Scorpion	Arm. Vehicles	7	1	-	45	40	-	7	6	12	YYNNYNY
T-9b Blade	Tank Platoon	6	1	-	50	57	-	9	6	15	YYNNYNY
T-100 Zeus	Fortress	2	2	1	100	74	20	50	1	-	YNNNYNN
AD-6b Blitz	Air Defense	5	1	1	32	24	42	8	6	15	YYNNYNY
AD-7 Magic	Fire Boys	7	1	2	32	35	48	8	6	15	YNNYYNN
AD-10b Sphinx	Miss. Air Def.	5	-	6	33	-	50	7	6	16	YYNNYNY
G-12b Light	Artillery	2	3	-	20	35	-	7	6	15	YNNNNNY
HG-13b Angel	Hvy. Artillery	3	6	-	25	40	-	10	6	19	YYNNYNN
SR-100 Flame	Hvy. Artillery	3	10	-	15	42	-	12	6	27	YNNNNNN
L 32b Troll	Fire Boys	7	1	1	32	38	10	8	6	14	YNNYYNN
TLAVB Whale	Fire Boys	6	1	-	25	26	-	14	6	13	YNNYYNN
P-T2 Python	Arm. Vehicles	8	1	-	30	35	8	7	6	13	YNNNNNY
SC-X Mammut	Support Reg.	6	-	1	90	15	8	50	1	-	YNNNNNN
MM-2b Gnom	Pioneers	6	1	-	30	25	-	10	6	10	YNNNNNN
M-21 Virus	Killer Bees	2	1	-	5	90	-	2	6	8	YNNNNNN
SC-PB Wizard	Pioneers	5	1	-	15	20	-	18	6	30	YNNNNNN
BB Rocky	Blocker		-	3	-	120	42	-	-	3	-------
BF-2 Cobra	Fighter Wing	11	-	1	25	-	47	12	6	18	YYYYYYY
BA-1 Condor	Hvy. Wing	9	2	1	25	50	20	17	6	22	YYYYYYY
BA-3 Pirate	Hvy. Wing	8	1	1	30	35	30	13	6	19	YYYNYYY
BT-1 Titan	Moon Reg.	7	-	-	40	-	-	-	1	40	YYYYYYY
Aldinium	Aldinium	-	-	-	-	-	-	4	-	30	-------

Kategóriák: 1, Maximális lépéshossz egy körben 2, Lövési távolság - földi célpontok 3, Lövési távolság - légi célpontok 4, Védettség 5, Találati érték földi célpontoknál 6, Találati érték légi célpontoknál 7, Súly teljes terheléssel 8, Az egység ereje induláskor 9, Egy egység elkészítéséhez szükséges energiamennyiség 10, Különböző talajtípusokon való használhatóság (Plain, Crater/Hill, Edge of Crater, Lava, Dust, Trenches, Undergrowth)

Beauty and the Beast





Hol volt, hol nem volt,
régi nóta száll,
volt két idegen, aki hirtelen
egymásra talált...

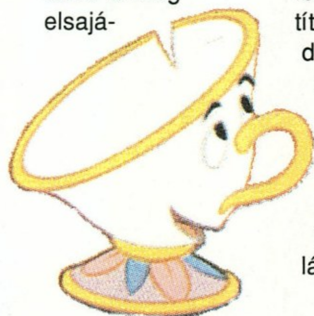
Egy csodálatos mese, Oscar-díjas betétdalának kezdete ez a pár sor, remélem Te is láttad. Ez a film mindenkit visszarepít a gyermek ámuló, csodás világába és rég elfeledett érzéseket ébreszthet fel a lelked rejtett zugaiban. A karakteres és bájos figurák most megörvendeztetik a PC tulajdonosok szívét az Infogrames jóvoltából.

Potts mama, Cogsworth, Lumiere és a többi elvarázsolt tárgy mind azon szorgoskodik, hogy az esti bálra minden elkészüljön. Csészike kalauzolásával öt helyszínen segíthetsz kis barátaidnak. A nehézségi fokozat beállítása után, a megfelelő üvegablakot kiválasztva juthatsz a feladatokhoz. A megoldás sorrendje lényegtelen, csak egy a fontos, hogy minden időben elkészüljön.

1. GARDEN. A kertben Tollseprő Kisasszony szorul segítségre. A virágokat belepte a hó, és csak akkor tudja üde zölddé varázsolni őket, ha a megfelelő párokról sepri le a havat. Ellenkező esetben egy hófuvallat újra beborítja a csodás virágokat. Ez egy egyszerű memóriajáték, hangulatos képességfejlesztő feladat.

2. LIBRARY. A könyvtárban a zene összeállításában segíthetsz Cogsworthnek. Az általa felmutatott ábrákat kell az adott sorrendben megkeresni.

3. SHOW. Itt Lumiere szorul némi irányításra a megfelelő tánclépések elsajátításához és kondíciója megőrzéséhez. Hogy ehhez helyszínként miért pont egy hatalmas emeletes tortát választott, azt talán tőle kellene megkérdezni. Adott számú cseresznyét kell összeszedegetni a gonosz szalvétáktól és egyebektől nyüzsgő tortaszinteken. Nem is olyan egyszerű ügyességi feladat!



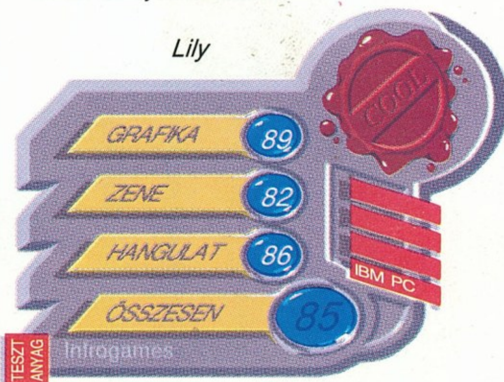
4. KITCHEN. A konyhában Potts mama és a zord Stove sütő vár, tortákat kell készítened az esti bálra. A vidáman pattogó tojásokat kell eljuttatni a süteményformához. A kanalak, tálacskák, szivacsok, tölcsérkék és egyéb konyhai eszközök megfelelő beállításával ez viszonylag egyszerűen megoldható lenne, de a huncut eszközök rövid időn belül visszatérnek eredeti pozíciójukba. Amikor két-három tojás pattog az adott pályán, igencsak össze kell szedni magad, hogy egy se pottyanjon le. Jópofa logikai és ügyességi próbatétel.

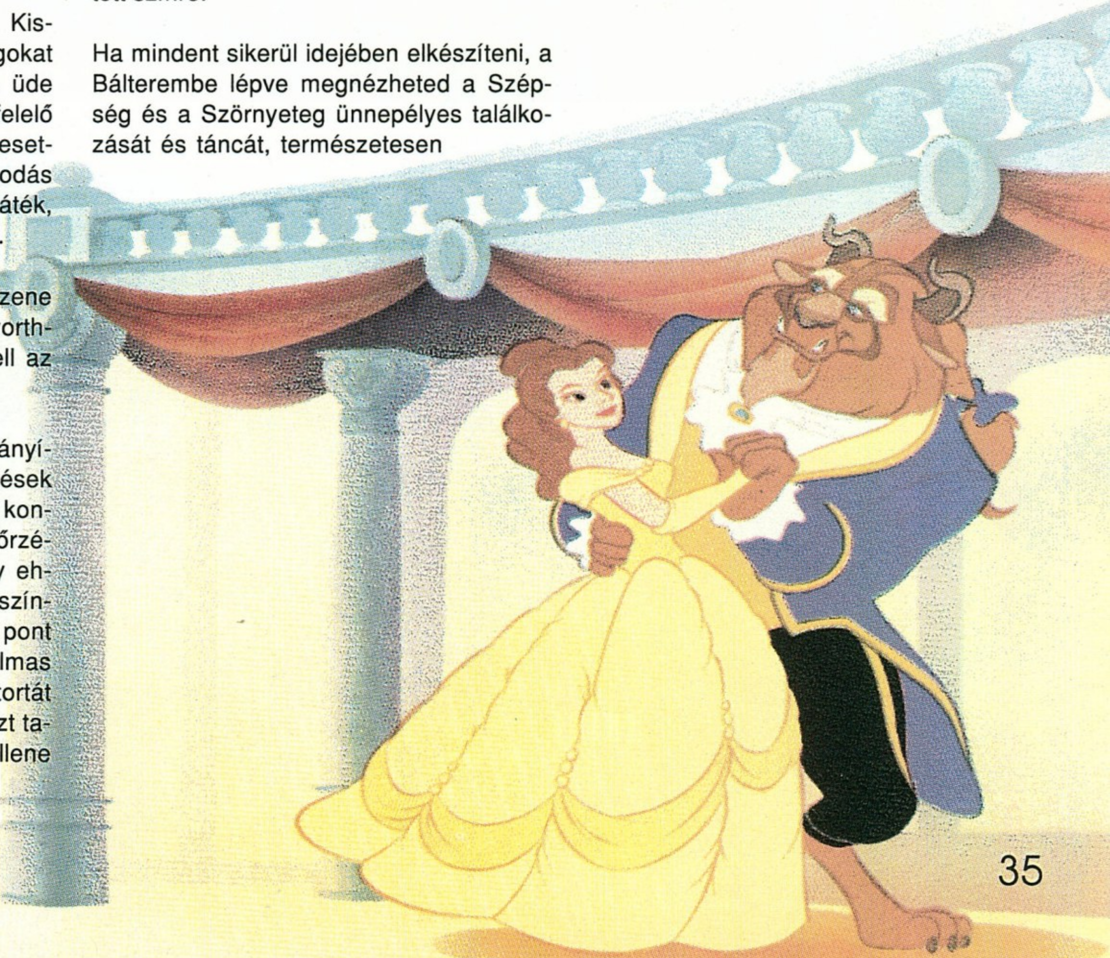
5. LAUNDRY. Itt Wardrobe vár, nem kisebb feladattal, mint Belle báli ruhájának elkészítésével. Ehhez a megfelelő anyagokat a szekrénybe kell juttatnod, de a finnyás bútor csak az azonos, vagy az általa megadott színsorrendű textíliákat fogadja el. Az érkező anyagok színei felcserélhetők, ha ráklikkelsz a két választott színre.

Ha mindent sikerül idejében elkészíteni, a Bálterembe lépve megnézheted a Szépség és a Szörnyeteg ünnepélyes találkozását és táncát, természetesen a mese csodás dallamára...

A játék grafikája szép, feladatai valóban a célzott korosztálynak /6-14 év/ valók, a zene kellemes. Nekem mégis hiányzott belőle valami, ami igazán visszahozhatta volna az eredeti film varázslatos hangulatát. A kicsiknél viszont biztos sikerre számíthat a program, és ne feledd, őket is érdemes a géphez engedni, hiszen belőlük nő fel az új nemzedék.

Lily





SYNDICATE



A Populous szimulált egy világot, a Powermonger egy országot és most itt van a Syndicate, mely egy bűnös várost varázsol elénk....

A távoli jövőben játszódó alapsztori szerint a világ a különböző nagy multinacionális szervezetek kezében van, az ő harcuk határozza meg a világ alakulását. A szervezetek kezdetben embereket vetettek be az egymás elleni harcban, azonban ez nagyon költségesnek és rossz hatásfokúnak bizonyult. Egy új találmány azonban teljesen megváltoztatta a harcot. A tudósok kidolgozták az emberi alanyok cyborggá alakításának technológiáját, melyet CHIP technológiának neveztek el. A technológia szerint az emberi alanyokon szabadon ki lehet cserélni minden összetevőt annak érdekében, hogy minél tökéletesebb gyilkológépeket kapjunk. A cyborgokat (ha ez még nem lenne elég) még mesterségesen is lehet ingerelni speciális drogokkal (IPA), melyek segítségével 3 különböző tulajdonságukat lehet feljavítani. Mi induláskor a most alakult European szindikátust vezérelhetjük, célunk pedig természetesen az, hogy az egész világot bekebelezzük.

A kezdő animáció után, mely PC-n gyönyörű, Amigán még elmegy kategóriába tartozik, egy menüvel találkozunk, mely a következőket kínálja fel:

- **Configure Company** - Ha új játékot kezdünk, akkor itt lehet beállítani a jelképünket, a színét, valamint itt lehet a nevünket megadni.
- **Begin Mission** - Itt léphetünk be a következő küldetésbe.
- **Load and Save Game** - A szokásos műveletek, melyeket nem árt, ha sűrűn használunk

Tételezzük fel, hogy kiválasztottuk a Begin Mission-t. Ekkor egy világtérkép jelenik meg előttünk. A térképen kell kijelölnünk a következő küldetésünk helyszínét (a már teljesített területekkel szomszédos területekre lehet menni). Természetesen információkat is kapunk a területekről, méghozzá a program közli a terület nevét, lakosságának számát, valamint az adók mértékét, bár ez általában mindig *Unknown*. Persze ez rögtön megváltozik a küldetések sikeres teljesítése után, amikor be kell állítanunk a területre kiszabott adó mértékét. Később az aktuális adó mértéke alatt a terület lakóinak érzelmeit is figyelemmel kísérhetjük. Válasszunk tehát egy küldetést a lehetséges 50 közül.



Megérkeztünk az eligazítóba, ahol megtudhatjuk, hogy mit is kell valójában tennünk a területen. A legváltozatosabb embert próbáló küldetések szerepelnek itt, de persze azért enged a program egy kis pihenőt néha. A képernyő jobb oldalán látható legfelső szám arról tájékoztat, hogy a feladathoz mindenképpen szükséges eszközök mennyibe kerülnének. Az ez alatt lévő Info felirat egy kis extra információt biztosít a területről, persze egy kis ellenszolgáltatásért. Ugyancsak némi pénzmagot kell áldoznunk az Enhance feliratnál, mely a küldetés térképét tuningolja egy kicsit fel. A térképen, melyen előre megtekinthetjük az egész helyszínt, az egér



segítségével mozoghatunk. A kezdőpozícióinkat a vörös-fehéren villogó pontok felzik, míg az utcák és szállítópályák szürkével vannak jelezve, a házak pedig kékkel. A céljaink természetesen nincsenek jelezve a térképen. Ha mindent alaposan megnéztünk, akkor kattintsunk rá az Accept ikonra és máris a játék főképernyőjén találjuk magunkat.

A kép bal felső felében 4 kockát láthatunk, melyek a lehetséges 4 bevethető ügynökünket jelképezi. Ha netalántán elhalálozott volna az ügynök, akkor sötétebb színnel van jelezve a kocka. A kockák jobb oldalán az ügynök energiája látható, nem árt figyelni erre, mert ha ez teljesen lecsökken, akkor a kis barátunk befejezi földi pályafutását. A kockák között található még egy nagyon fontos ikon, a Group ikon. Ha az éppen aktuális változtatás, vagy később a játék során bármely parancsot minden ügynöknek ki akarjuk adni, akkor kapcsoljuk be a Group ikonnak mindegyik kockát, és ezután nem kell végigmásznunk mindenen négy-

szer. Nézzük mit is tehetünk a csapatunkkal:

Equip

Természetesen rengeteg fegyverre és felszerelési tárgyra lesz szükségünk ahhoz, hogy teljesíthessük a küldetéseket. A jobb oldalon megjelenő listában találunk mindent mi szem-szájnak ingere (legalábbis az első időkben). Válasszunk ki egy szimpatikus eszközt, mire alant megjelenik az eszköz neve, az ára, tárának nagysága, maximális lövési távolsága, valamint a feltöltésének ára. Ha megtetszett az eszköz, akkor a purchase ikonnal megvásárolhatjuk. A nálunk levő eszközöket a középtájon elhelyezkedő téglaalap tartalmazza. Maximum 8 eszköz lehet nálunk, ebből következően el is kell tudnunk adni a dolgokat. Mindent eladhatunk a raktárnak, kivéve a sima pisztolyt, melyért sajna semmit sem adnak egy ilyen bűnös világban. Ha visszatérve a küldetésből szeretnénk pótolni a hiányzó muníciót, akkor ezt szintén itt tehetjük meg az ekkor megjelenő Reload ikonnal. A cikk végén találhattok egy részletes táblázatot a játékban használatos fegyverekről és egyéb tárgyakról.

Mods

Mivel a játékban kiborg-ok töltik be a fő szerepeket, ezért értelemszerűen módosításokat és átalakításokat kell elvégeznünk rajtuk (legalábbis ezt diktálja a józan ész). Gyakorlatilag mindent lecserélhetünk a "manusokon" (D. L. Rainbird szavaival élve). Minden egyes részegységből eleve a V1-es verziót már készen találjuk a küldetések kezdésénél. Ezekből csak a pénzügyi lehetőségeink szabta korlát miatt nem vásárolhatunk garmadával. További verziókról (V2, V3) már a Research menüpontnál gondoskodhatunk, remélhetőleg nagyobb sikerrel, mint néhány számítógépprogramnál.

Lássuk tehát mit is berhelhetünk át:

- **Legs** - a jó láb alapkövetelmény, legalábbis ahhoz, hogy gyorsabban el tudjunk szaladni az ellenség elől, na de félre a tréfát, természetesen az akciókban való gyorsabb mozgást segíti elő
- **Arms** - a kezek minősége abból a szempontból fontos, hogy minél több felszerelést tudjon vinni szegény kiborgunk
- **Eyes** - mindenki szerette volna ha sas szemei vannak, nos semmi probléma, itt a jó műszem és máris jobban megy a tüzelés
- **Chest** - nem árt ha emberünk fel van szerelve egy kis páncéllal is, mely csökkenti a végleges elhalálozás veszélyeit
- **Hearth** - a nagyobb szív elősegíti a fizikai állóképességet és kitartást (idézve a kézikönyv dicső szavait)
- **Brain** - agyunk szép kis találmány, azonban úgy látszik ez sem volt megfelelő a főokosoknak, elősegíti a korrekt és gyors döntéseket még veszélyhelyzetekben is.



Research

Mint már említettem a különböző testrészekből lehet újabb típust szerezni, azonban ehhez meg kell kérnünk a tudós bácsikat a fejlesztőknél, hogy ugyan gondoljanak egy kicsit ránk is. Testrészekből V2-es és V3-as szériát lehet fejlesztetni, azonban van egy megkötés, mégpedig az, hogy addig nem lehet V3-ast fejlesztetni, míg az összes részegység el nem érte a V2-es szintet. Fegyvereknél és egyéb kiegészítőknél egy kicsit másképp áll a dolog. Több kategóriában fejleszthetünk itt tárgyakat. Az Automatic beállítással a gépre bízzuk, hogy a szerinte megfelelő eszköz fejlesztését vegye előre, míg a Heavy, Assault és Miscellaneous kategóriában mi dönthetjük el, hogy melyik fejlesztést részesítjük előnybe, illetve természetesen mire van elég pénzünk. A Min Funding kiírásnál a minimálisan, míg a Max Fundingnál a maximálisan befektethető pénzösszeget láthatjuk. Ha megfelel a dolog, akkor kattintsunk Research ikonra. Ezután be kell állítanunk, hogy mennyit szándékozunk költeni a fejlesztésre. A Funding+, illetve a Funding- felirat segítségével befolyásolhatjuk a fejlesztésre szánt időt és a pénzösszeget természetesen. A kép közepén lévő vonal jelzi a várható időtartamot, valamint a későbbiekben itt kísérhetjük figyelemmel a fejlesztés előrehaladtát. Ha befejeződött a fejlesztés, akkor automatikusan megjelenik a tárgy a listában.

Team

Nem árt ha csapatunk rendelkezik némi kispaddal, ahonnan lehet a lesérült (értsd: rongyossá lőtt) ügynököket pótolni. Örökérvényű szabály az, hogy ne feszítsük odáig a húrt a küldetésekben, hogy elpusztuljon egy emberünk is, mert lehet ugyan pótolni az ügynököket (újakat is be lehet szervezni, mint ahogy azt a fegyvereknél majd látni fogjuk), azonban a beleszerelt kütyüket senki nem adja vissza nekünk, így kicsit ostobaság kidobni a pénzt az ablakon.

Ha minden módosítással végeztünk, akkor kattintsunk rá az Accept ikonra (vagy mentsük ki az állást ilyen állapotban, ha nem bízunk meg magunkban) és máris a



célterületen találjuk magunkat.

A kép bal oldalán találjuk a már megszokott kis kockákat, melyek az ügynökeinket jelzik. Szerencsére úgy van megoldva a dolog, hogy minden tevékenység közben ugyanazt láthatjuk a kis kockában, így akkor is figyelemmel kísérhetjük a tevékenységét, ha nem látszódik éppen a képernyőn. A már ismert életerő csík alatt három új kis csíkot is láthatunk, mely ügynökeink IPA szintjét hivatott jelezni. Az IPA rövidítés az Intelligence (intelligencia), Perception (érzékenység) és a Adrenaline (adrenalin szint) hármast hivatott jelezni. A kiborg technikával együtt kifejlesztett drogok ezt a három jellemzőjét tudják módosítani mindegyik ügynökünknek. A kívánt tulajdonságot úgy tudjuk megnövelni, hogy a kurzorral a pozitív (jobb) irányba kattintunk a kis csíkocskán. Egy idő után természetesem emberünk szervezetében elfogynak a drogok, sőt még némi

hatástalanság lesz észrevehető a későbbiekben. A drog utóhatása az, hogy egyre kevésbé érzékeny rá a szervezet, ezt jelzi a megjelenő sötétebb sáv. Most már talán érthető, hogy miért lehet negatív (bal) irányba is drogokat adni, ugyanis ez jelenti a leszoktatást. Ha nincs szükségünk arra a tulajdonságra, akkor érdemes beállítani a negatív értéket, mert ha a kis sötét csík végig ér, akkor bizony csak normál kiborgként nézhetünk szembe az ellenségekkel. Nézzük meg tehát, hogy a három tulajdonságnak mi is a jelentősége (fentről fefelé):

- *Adrenaline* - mindenfajta reakcióidőt és mozgási sebességet befolyásol ez a tulajdonság, magyarul iszonyú gyors lesz a manus
- *Perception* - hatására a tüzelés pontossága megnő, kevesebbet és pontosabban fognak lőni az embereink
- *Intelligence* - az ügynökök reakcióit befolyásolja a bevetések közben felmerülő problémák során, tehát például, ha csutkán van a csík, akkor nagyobb a valószínűsége annak, hogy nem várja be az emberünk azt, hogy az ellenséges kiborg megveregesse a vállát hatulról és tüzet kérjen tőle.



A különböző drogok adagolásával különböző viselkedési formákat idézhetünk elő embereinknél, ezt már mindenki saját maga tapasztalja ki. Még egy dolgot érdemes megemlítenünk, mégpedig azt, hogy természetesen ha Group kapcsoló be volt kapcsolva a szipuzás közben, akkor minden életben lévő emberünkre érvényesek lesznek az utasítások.

A kockák alatt láthatjuk a kiválasztott ügynöknél lévő fegyvereket (az aktív fegyver világosabb színnel van jelezve). Vigyázzunk arra, hogy ha emberünk nincs feltuningolva drogokkal, akkor nem nyúl új fegyver után ha kifogyott a munícíó az éppen használtból. A fegyverek alatt egy kis sávban az éppen aktuális tevékenységet írja ki a program, valamint itt jelennek meg a közhasznú üzenetek is (legjobban persze ezek közül a Mission Complete-nek fogunk örülni).



A kép legalján következik a legfontosabb műszerünk, a scanner. A scanneren mindenfajta mozgó és mozdulatlan tárgy, illetve szereplő megtalálható. Nem árt ha megjegyezzük, hogy mikkel is találkozhatunk a scanneren, mert bizony az életünk múlhat rajta: (zárójelben az Amiga verzió színei, ha eltérnek a PC-től)

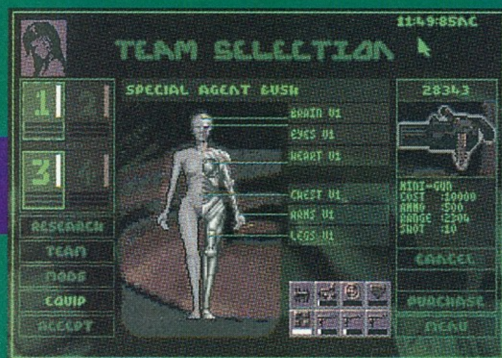
- az épületeket kék, míg az utakat és szállítópályákat itt is szürke alakok jelzik
- az ügynökeinket sárga pöttyök jelzik (csakúgy mint a befogott ellenséges és civil embereket)
- a küldetésünk céljait sárga/fehér (fehér nem villogó) villogó pöttyök jelzik
- az ellenséges ügynökök pirosak, a rendőrök pedig világoskékek
- a civil lakosságot fehér pöttyök, míg a járműveket fehér körök
- az őröket rózsaszín pöttyök jelzik.

Fontos az is a scanner-rel kapcsolatban, hogy pontosan jelzi az általunk lelőtt embereket is, ha azoknál még valami használható tárgy akad. Ha konkrét cél felé kellene mennünk, akkor a scanner sugara mindig a megfelelő irányba vezérel minket. A scanner természetesen arra is használható, hogy egy másik területet gyorsan megmutasson, ha éppen nem ott állunk. Ha már itt tartunk, szóljunk néhány szót az irányításról. Mindenkinek egyértelmű lesz szerintem a játéktér cibálása jobbra-balra stb. Én mindenkinek melegen ajánlom a kurzor billentyűk használatát, így sokkal hatékonyabban lehet játszani. A kurzorunk enyhén multifunkcionális, mivel a következő dolgokat tehetjük vele:

- **simán** - az ügynökök oda mennek ahova mutatunk
- **célkeresztnél** - valami célra találtunk, döntsük el, hogy érdemes-e lőszert pazarolnunk a célra, ha igen és míg gondolkodtunk pirosra váltott a célkereszt, akkor kéjes mosollyal érintsük meg a jobb egérgombot
- **kis kulcsnál** - valami olyasmire mutattunk rá ami valaha egy földi halandóra vagy kiborgra emlékeztetett, az üzenetmezőben ilyenkor láthatjuk, hogy mit tudnánk elcsórni a hullától. Ha rákattintunk, akkor a kiválasztott ember elhozza a tárgyat.

Kezdő játékosok néha abba a hibába esnek, hogy nem ismerik fel a közlekedési eszközök jelentőségét. Ha tehetjük, akkor használjuk az időnként fellelhető kocsikat, mert borzasztóan fel lehet gyorsítani a játék menetét (és nem utolsósorban borsot lehet törni az ellenünk igyekvő ügynökök orra alá). A kocsik irányítása megegyezik az ügynökökével. Persze nem árt ha vigyázunk a kocsik használatánál, mert azért van egy kis szépséghibája a dolognak, mégpedig az, hogy a kocsik elég sérülékeny jószágok és néhány lövéstől könnyen kigyulladnak. Rossz belegondolni ahogy az ember látja a kitámolygó égő ügynökeit. Szóval csak óvatosan, főleg a szűk sikátorokban. Hamar rá fogunk jönni, hogy csapatunk sebességét nem árt ha egyformára méretezzük, mert elég rosszul néz ki a dolog, ha a team eleje négy képernyővel előbb jár mint a vége, és éppen akkor támadja meg őket pár erős ellenség. A Group módnak vannak előnyei (mint már eddig is láttuk), de vannak azért hátrányai is. Ha nem magas intelligencia beállítással játszunk, akkor folyton bajunk származik abból, hogy minden emberünk másképpen fogja értelmezni a kiadott új irányt és össze-vissza fog kóricálni a városban. A másik kellemetlen dolog tüzelésnél jelentkezik, mégpedig kicsi Perception szint mellett, amikor mind a négy emberünk vadul tüzelni kezd a nagy semmibe, rengeteg lőszert pazarolva. Érdemes használni a Gruop módot, azonban meg kell válogatni, hogy mikor és milyen időtartamra. A rendőrök





egy nagyon érdekes állatfajta. A kézikönyv szerint ne bántsuk őket, akkor nem fognak bántani minket. Aha! (Az nem volt odaírva, hogy: Ez persze nem volt igaz!) Első küldetés - Bear áll - rendőr jön - uzi emelkedik - ügynök fekszik - snitt.

Úgy érzem eleget meséltem már erről a csodás játékról, mely nem véletlenül szerepel a világ nagyon sok toplistájának az élen. A PC-s verzió gyönyörű a maga SVGA-s felbontásával, a nagyszerű effektjeivel és hangulatával. Az Amiga verzió nem gyönyörködteti ennyire a szemet, de láttunk már rengeteg ennél sokkal rondább grafikát is. A probléma nem is itt van, hanem a game gyorsasága a kriminális. PC-n még nincs is nagy gond (bár a mai erőgépek korában ez nem igazán szép dolog), a problémák Amigán kezdődnek. Normál Amigán (A500) szinte játszhatatlanul lassú a program. A1200-n javul a dolog, itt már nem szenvedés a játék. Mindezekhez csak annyit tesz hozzá a kézikönyv (amely részletesen taglalja a problémát), hogy ez már a második Amiga verzió, mert az elsőt teljesen félredobták, mégpedig sebesség-problémák miatt. Hát úgy magunk között: avval sem játszottam volna szívesen! Végezetül álljon itt néhány tipp a kezdőknek, hogy könnyebb legyen a helyzetük:

- érdemes jó szívet kifejlesztenünk, mert a szív termeli az életerőnket jelző kis fehér csíkot, és persze minél erősebb a szív, annál intenzívebben történik ez meg
- hasznos találmány a műszem, ugyanis egy fejlett darabbal és egy orvlövő puskával akár 3-4 képernyőnyit is át lehet lőni
- nem kell sikeresen teljesítenünk egy küldetést ahhoz, hogy magunkévá tegyük a talált fegyvereket véglegesen. Csak érintsük meg az ESC gombot
- legvégső esetben nyomjuk le mindkét egérgombot egyszerre, ilyenkor az ügynökök maximális adag drogot kapnak és vadul tüzelni kezdenek az összes fegyverükből (ezt hívják Panic Mode-nak)
- ha nem muszáj ne adjunk meg nagy adószázalékot, mert tapasztaltam már fellázadt tartományokat.

Üdv mindenkinek és jó játékot kívánok 1993 egyik legnagyobb sikerjátékához.

Bear™



Syndicate fegyverek és felszerelések:



- **Pistol** - egy kis könnyű kézifegyver közepes hatótávolsággal, használatához a következőket kell hozzáfűzni - lecserélendő!
- **Shotgun** - felhúzós rendszerű fegyver, viszonylag nagyobb lőtávval, azonban a távolság növekedésével nincs arányban a hatásossága
- **Persuadertron** - nagyon érdekes kütyü. Kémiai fegyver, nagyon kis hatótávolsággal azonban nagyon érdekes dolgokat lehet vele művelni. Gyakorlatilag befogja az embereket, engedelmes bábként köröznek a fegyvert használó ember körül. Két esetben használhatjuk ki a fegyver nyújtotta előnyöket: 1., a küldetés célja az, hogy valakit elraboljunk és vele együtt térjünk vissza a ledobási zónába. 2., új embereket toborozzunk csapatunkba. Persze nem egyszerű a dolog, mivel több civil bekebelezése után tudunk egy használható embert (őr, rendőr, ügynök) beszervezni. Az agyunk fejlettsége is befolyásolja a befogandó civilek számát, minél nagyobb a verziószám, annál kevesebb szükségeltetik (pl. rendőr V0 - 8, V1 - 4, V2 - 3, V3 - 2). Egy ügynök befogását meg se próbáljuk V0-ás aggyal, mert 32 civil szükségeltetik hozzá.
- **Uzi SMG** - 9 mm-es automata kézifegyver, gyors tűzerővel és közepes lőtávval
- **Long Range Rifle** - nagyon messzire és pontosan lövő fegyver, ajánlott felhasználási területei között az orrgyilkos lövéseket, valamint a messziről támogatott tűzelést lehet említeni
- **Flame Thrower** - nagyon rövid hatótávolságú fegyver, azonban a hatásosságához semmi kétség sem fér, járművek ellen különösen hasznos lehet
- **Mini Gun** - motor vezérelt multifunkcionális gépágyú. Az optimális távolságra állítja be magát, ideális fegyver a csapatunk számára. A nem tuningolt kiborgoknál problémák merülhetnek fel a súlya miatt.
- **Laser Gun** - kis méretű, ugyanakkor igen erős fegyver. A koncentrált lézersugarat kibocsátó fegyver nagy távolságokra is igen hatékony, ideális orvlövészfegyver
- **Gauss Gun** - hordozható rakétavető, három rakétát foglal magában. Tankok vagy nagyobb embercsoportok ellen érdemes használni
- **Acces Card** - azonosítókártya, mely segítségével sok biztonsági ajtón át tudunk hatolni
- **Scanner** - energia scanner, a lehetséges energiasugár forrásokat deríti fel a számunkra
- **Time Bomb** - nagy erősségű bomba, melynél be tudjuk állítani a kívánt időintervallumot, az embereket és a járműveket pusztítja el
- **MediKit** - egy ember életerő csíkján tud segíteni egy feltöltéssel
- **Energy Shield** - nagyon rövid életű testpajzs, mely minden lövedék ellen védelmet nyújt.

MC68090





"Viva la France! Éljen a Császár!"

Napoleon Bonaparte fénykora és bukása nehezen foglalható össze néhány sorban.

hatalmakkal szemben. Napoleon meghódítja Európát, majd érthetetlen módon Oroszország ellen fordul. Moszkvánál a tél és az orosz egységek megfutamítják a császárt... A vereséget már soha többé nem heveri ki. Lipcsénél ismét vereség... Napoleon öngyilkosságot kísérelt meg, de a méreg gyenge volt. Száműzik Elbára.



Márpedig most nekem ezt kellene tennem a Microprose új stratégiai játékának megjelenése alkalmából. A Fields of Glory egy félelmetesen jó program. Azok, akik irtóznak a stratégiai programoktól most is jobban teszik, ha visszaülnek a Street Fighter II. elé.



Ez a játék feltűnően intelligens. Teljes betekintést nyerhetünk a korabeli hadviselés rejtelmeibe. A játék egy hibájaként említhetjük, hogy mindössze hat csatát dolgoz fel, abból is kettő teljesen fiktív. De ez mit sem von le a játék értékéből, olyanformán, mint a sakkban is a végjáték a legérdekesebb. A végső Waterloo-nál lezajló ütközet teljes drámaisággal bontakozik ki a történelem homályából. Miért jutott a császár és a diadalmas francia hadsereg Waterloo-ig? - tehetjük fel a kérdést. Hagyjuk a forradalmat, amely meggyilkolta saját gyermekeit.

1796 óta folyamatos katonai sikereket arat a korzikai, az olasz és az osztrák hadszíntéren. Az angolokat változó sikerrel sikerül feltartóztatni. Bár elveszik a francia flotta, de magával ragadja a győzedelmes Nelson admirálist is (1805). A poroszok ekkor még nem számítanak jelentős haderőnek, bár folyik a fegyverkezés.

1801: Ausztria békét köt Franciaországgal. 1802: Békét köt Angliával is. Ez nem tart sokáig, 1803-ban újra fellángol a háború. 1804-ben Császárrá koronázzák Napoleont. 1812-ig fantasztikus győzelmek a szövetséges

Innen indul 1814-ben az ex-császár kétes értékű utolsó 100 napos útjára. Bár a hadsereg és a tábornokok mellé állnak. Az ősi törvényszerűség mégis beigazolódik. A többszörös túlerő, az árulás, a balszerencse és a téves stratégia legyőzi a világ talán legnagyobb stratégáját. Waterloo-nál döntő vereséget szenved. Száműzik Szent Ilona szigetére 1815-ben, ahol 1821-ben meghal.







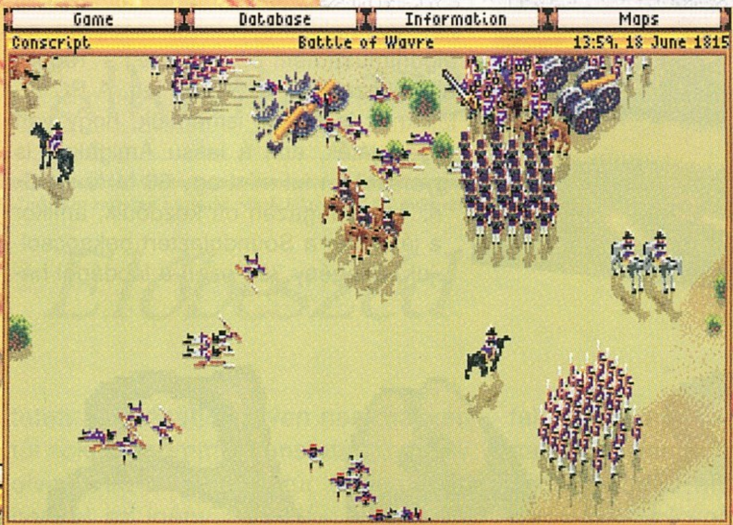
Érdekes lehetőséget kínál a játék. Győzhetünk-e ott, ahol a nagy stratégák sem voltak képesek. Irányíthatjuk Napoleon hadait, vagy küzdhetünk a győzedelmes Wellington seregeivel. A legcsodálatosabb a játék történelmi hitelessége, amelyet alapos és lenyűgöző részletességgel dolgoztak ki. A csapatok, tábornokok, parancsnokok teljes pályafutását és hadipályafutását végigtekinthetjük.

A stratégiai lehetőségeinket sem korlátozzák katonai korlátok, a program ismeri és használja a kor hadi és stratégiai ismereteit. Ezeket alkalmazhatjuk is. A nagyobb áttekintési lehetőségek mellett, a részletes kisebb csata szituációkat is kontrollálhatjuk.

Stratégiai játék a Microprose tolmácsolásában, amely eddig is nagyszerű programokkal jelent meg a piacon. Az irányítás kellemes, a kivitelezés professzionális, a játék hiteles.
A játék kivitelezése hasonlít egy kicsit a klasszikus Impressions stratégiai játékaihoz.
A minősége azonban jóval a magasabb követelményeknek is megfelel. A csata korhűségében és az animációk minőségében is sokkal jobb, mint a kis Impressions játékaiban.

A csapatok mozgatása is könnyen áttekinthető. Elég, ha az egységparancsnoknak szabunk harci feladatokat. Ezentúl összes egysége parancsainknak megfelelően tevékenykedik. Természetesen az egységeket külön is irányíthatjuk. A legkisebb mozgatható egység a századnak megfelelő méretű.

L'ARMEE DU NORD
DROUOT Garde Impériale 19.884 Troops
LOBAU VI Corps 10.292 Troops
PAJOL I Corps Cav 2.972 Troops
ETAT-MAJ IMPERIAL Armée de Reserve Armée du Nord 43.511 Troops
EXELMANS II Corps Cav 3.392 Troops
KELLERMAN III Corps Cav 3.856 Troops
MILHAUD IV Corps Cav 3.115 Troops





Game | Database
Conscript | Battle of Wavre | 14:13, 18 June 1815

Szép grafika, jó stratégia jellemzi a Microprose játékát. A minőség úgy látszik megint erény a cég házatáján. Hosszútávon mindenképpen jobb befektetés a grafikus tömeg-alkalmazás.

Mi kell még a sikerhez? Szerintem semmi. A program úgy jó, ahogy van.

Shy DaCosta

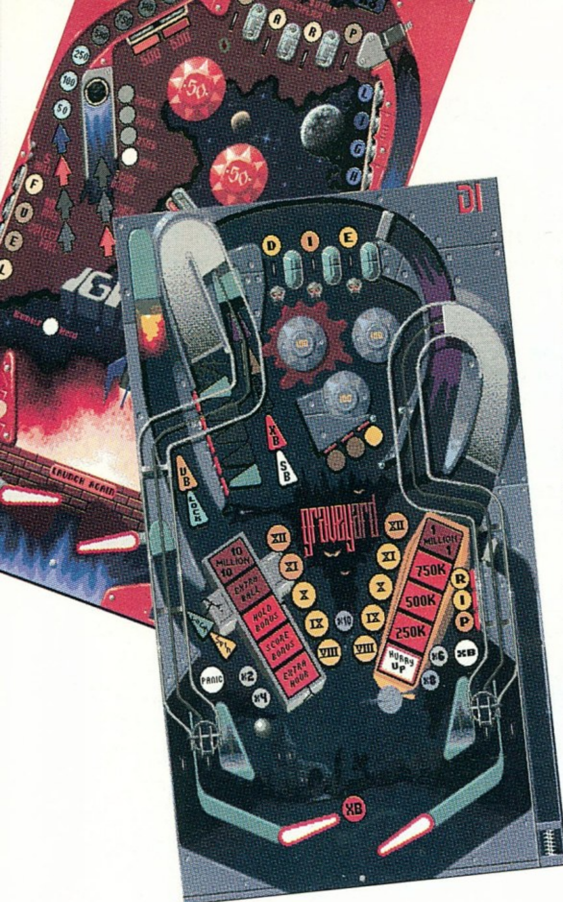
GRAFIKA	90
ZENE	85
HANGULAT	90
ÖSSZESEN	80

IBM PC
TESZT ANYAG
Microprose

FIELDS OF GLORY



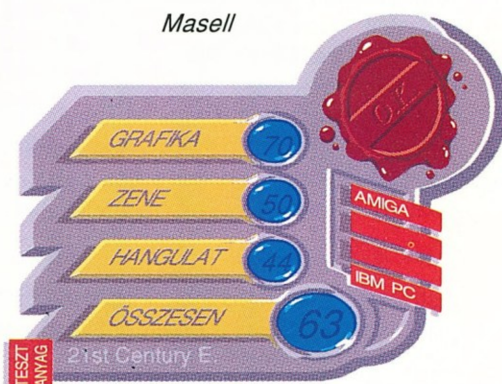
MICROPROSE



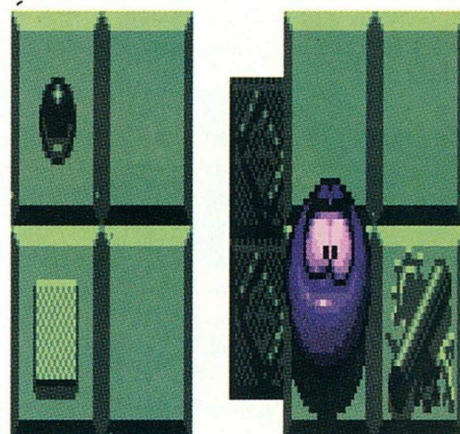
Pinball Dreams PC

Nehéz feladatra vállalkoztam, amikor elfogadtam a Pinball Dreams PC verziójának kiértékelését. Előrebocsátanám, hogy a játékot egy-egy 386 DX gépen teszteltük, mivel úgy gondoljuk, ez az egyik legelterjedtebb gép, s a játékíróknak nem árt ezt a tényt figyelembe venniük. Az Amigás játék több mint 100.000 példányban kelt el, a PC verzió is el éri majd ezt a számot, már csak a hírnév miatt is. A játék már akkor is "hátrányban" van az Amigás verzióval szemben, ha azonos sebességgel futna. A labda mozgása, az algoritmusa nem egyezik meg a "régebbi" változatéval, rosszabb lett. A PC tulajoknak is el kell ismerniük, hogy van olyan játék, ami a lassú Amigákon is gyorsabban fut mint egy 66 MHz-s PC-n. A gond igazán ott kezdődik, amikor a játékban a Soundblastert bekapcsoljuk. Szegény 386-oson a labdából három látszódott egyszerre, és nem azért, mert multiballos, azaz több golyós lenne az asztal. Nem hittem, hogy a játékot meg fogják írni PC-re, de bátran belevágtak - s nem mondhatnám hogy ezért az egy játékért érdemes lenne egy 386-t 486-ra lecserélni. Az asztalokat is átrajzolhatták volna 64-ről 256 színre.

Masell







Új Core játék van készülőben, mely Blob névre hallgat. A játékban egy kedves kis figurát kell irányítanunk, helyesebben ugrálnunk kell vele 50 pályán keresztül. A játékban a Blob űrhajó szétszóródott darabjait kell összeszednünk. Minden pálya egymás felett szabálytalanul elhelyezett lapokból áll, melyekre fel, illetve le kell ugrálnunk, hogy a rengeteg dolgot összegyűjthessük a kockákon. Természetesen pozitív és negatív hatású kockákat is találhatunk utunk során. Vigyáznunk kell arra is, hogy ne verjük be a fejünket a felettünk lévő kockába, mert ez kellemetlenül érinti energiánkat. Ha nagyon magasról pottyanunk le egy kockára, akkor az fokozatosan összetörik és ha nem vigyázunk, akkor belepottyanunk a nagy ürességbe. Lássuk mikkel találkozhatunk:

- **Demaged Tiles** - összetört kő
- **Button Tiles** - kapcsoló kő, más köveket kapcsol be
- **Reinforced Tiles** - törhetetlen kő
- **Sloped Tiles** - az érkezés szögében pattanunk tovább
- **Arrow Tiles** - a nyíl irányába megy tovább Blob
- **Flashing Tiles** - egy másik kőre teleportál
- **Glue Tiles** - Lassabban mozog Blob ezeken a köveken
- **Shooter Tiles** - Egy labdát lő ki a kő
- **Red** - Extra pattogós
- **Blue** - Nem pattog rajta Blob
- **Ice Blue** - Nem lehet irányítani Blob-ot

Az idegenek:

- **Blob Alter Ego** - Amikor Blob kifut az időből, akkor ő rángatja ki a pályáról
- **Spinner** - A pókok lassítják Blob útját a pályán
- **Bouncer** - Nem bántja Blob-ot, csak éppen leszorítja a kőre, nem hagyja ugrálni
- **Slicer** - Egy korong, mely igencsak bántja Blob-ot
- **Glob** - A gonosz mászkáló Glob
- **Spewer** - Kilöki Blob-ot a nagy semmibe
- **Thruster** - Egy ideig Blob repülni tud
- **Anti-Grvity** - Szabadon mozoghatunk fel-le
- **Reverse Gear** - Blob az ellentétes irányba mozdul el
- **Brake** - Blob sebességét teljesen megállítja
- **Mystery Tile** - Jó, vagy rossz dolgot kaphatunk itt
- **Message Tile** - Jótanácsot, vagy egy pályakódot kaphatunk

Bear™



RÚNA

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA IX . SZÁM

SZERKESZTŐ : NOVÁK CSANÁD

AZ ILLUSZTRÁCIÓKAT BUTTINGER GERGELY KÉSZÍTETTE



Valhalla Páholy®

KÖNYVKIADÓ KFT

VDG-MARJAI DESIGN

Előbeszéd

Eltelt a nyár, kicsit gyorsabban is, mint szerettem volna. Sok minden változott, sok minden maradt a régiben. Nem változott azonban a Rúna, még ha ez a gyanúja támadna bárkinek is az újság olvastán. Csak a szokásos nyárvégi kapkodás áldozatául esett, mint annyi más a szabadságok lejártával. Kérem, nézzék el nekünk e számot, mely tartalmilag ugyan megállja helyét, ám grafikai hiányosságai nyilván szembeötlőek. Most pedig elég a mentegetőzésből!

Elgondolkodtató, hogy mi a vérről is írjak a továbbiakban: kiszikkadt agyam legfeljebb taplónak lenne alkalmas, az isteni szikrák pedig csak nem akarnak pattogni. Így azután a szokásos hírösszefoglalóra futja tőlem. Időközben lebonyolódott a Fantasy találkozó a Petőfi Csarnokban. A Sárkányszívrohamhoz hasonlatosan meglepően jól sikerült: nagyszámú rajongó gyűlt össze, az előadások kellőképpen érdekesek voltak, s a megrendezett AD&D verseny is kimagasló eredményeket hozott. Sztárvendégként megjelent Vavyan Fable is, noha inkább csak jelenlétével tüntetett: szokásához híven nem beszélt túl sokat. Örömmel konstatáltuk, hogy olvasóinkban és a natúr érdeklődőkben él az igény a kiadási tevékenység "kulisszatitkainak" megismerésére. A fantasy-rajongók - tegyük hozzá, teljes joggal - rótták fel nekünk, hogy "SF és fantasy" cimkével ellátott sorozatunk a kezdettől fogva inkább SF, mint bármi más. Leírtuk, elmondtuk több helyütt, hogy ennek nem saját műfaji elfogódottságunk, hanem a terjesztői (piaci) beállítottság az oka. Örültünk annak is, hogy sikerült fényt vetnünk a folyamatra, melynek végeredményeként megszületik egy-egy új "kultuszkiadvány".

Egyes számú felelőtlen kijelentés: tervezett köteteink fontossági sorrendjében változatlanul első a M.A.G.U.S. Kettes számú felelőtlen kijelentés: a terjesztői félelmek dacára igenis megjelentetjük ezt az állatorvosi lónak (ennek tudvalevőleg a világon minden baja van) is beillő fantasy szerepjátékot, mely jó ideje leköti figyelmünk és agykapacitásunk legjavát. Hármas számú, nem annyira felelőtlen kijelentés: tiszteletünk egyik fele a szerepjátékokat gyártó és forgalmazó kisebb-nagyobb napnyugati cégeké: csak most fogjuk fel teljes valójában, micsoda feladat valakinek teszteléssel, hibajavítással, ismételt teszteléssel és egyebekkel tölteni napjait. A tisztelet másik fele azonban mindenképpen a szerepjátékos-társadalmat illeti meg. Azt a részét, mely aktívan vesz rész a M.A.G.U.S. végső formába pofozásában - és azt a másikat, amelyik csak vár, türelemmel. Mindkét kategória képviseltette magát a Pecsában, ahová - a minimum ez, és biztosan sok M.A.G.U.S.-előfizető óhaját teljesítettük - mi is elmentünk. (Tréfa) Komolyan mondom, a várakozók kitartásából merítünk erőt a további csatározásokhoz - ezek a papírforma szerint hamarosan véget érnek. Megragadjuk az alkalmat, hogy a Guru visszaszállingózó olvasótáborát, és a keményvonalas fantasy-kedvelőket is üdvözöljük a Rúna hasábjain. Bízunk benne, hogy láncra vert fantáziánk a kifutópálya végén (képzavar) csak magasba lendül majd...

Képzettségekről bővebben

Csomók és kötelek

Új rovatunkban egyes képzettségekről olvashattok majd bővebben. A rovat sok olyan információt kíván nyújtani az érdekesebb területekről, amit a Játékosok Könyve nem, vagy csak nagy vonalakban ismertet. Ez alkalommal a csomókötés rejtelmeibe pillantunk be, hogy miket is ismerhet egy karakter alap-, illetve mesterfokon. A kötélhasználat avatatlan mesterei, a hurkok és bogok legjobb ismerői mindig is a hajósnépek voltak, északon a Quiron tenger tengerészei, délen főleg a Gályák tengerének matrózai. Később a szárazföld kalandorai is felismerték a kötélhasználatban rejlő lehetőségeket és egyre elterjedtebben kezdték alkalmazni. Kezdjük rögtön a legegyszerűbb, mindenki által ismert szimpla csomóval .

Ezt már gyermekkorában megtanulja az összes ember és a legtöbben, ha meghallják a csomó szót, erre az egyszerű hurokra gondolnak. Rögzítésre a legtöbbször alkalmas, hiszen egyszerű, gyorsan megköthető és viszonylag biztonságos. Akik azonban értenek valamelyest a kötelekhez nem túl gyakran alkalmazzák, mert nem túl megbízható, könnyen szétcsúszik. Több egyszerű csomót egymás után kötve már tartósabb a kötés, de azt viszont szükség esetén nehéz gyorsan kioldani. Hegymászók és képzett kalandozók gyakran hívják segítségül a szorító nyolcast, ami a lehető legegyszerűbb rögzítő kötés, villámgyorsan elkészíthető és azzal a jó tulajdonsággal bír, hogy bármelyik szárát húzzák is erősen szorul, függetlenül attól, hogy a másikat terhelik-e vagy sem. Kis gyakorlás után a szorító nyolcas akár félkézzel is megköthető a levegőben és úgy tehető rá bármire. Természetesen kioldani is egyszerűbb, mint a két szimpla csomót, hiszen csak addig szorul, amíg húzzuk. Különös, ámde hasznos csomó a macskaköröm, duplán hajtott kötélből masszív rögzítést érhetünk el vele. Általában tárgyak felakasztására használják. Ennek a huroknak is elég egy szárát húzni, hogy megszoruljon. A szimpla hurok kettős, bonyolultabb változata a dupla hurok, amit a leggyakrabban két bot, rúd, gerenda vagy hasonló egymás mellé rögzítésére használnak, de jól szolgál bilincsként is, mert minél jobban feszegeti az áldozat, annál jobban szorul.

A tengerészcsomó, mint a neve is mutatja a matrózok által közkedvelt hurok két kötél egymáshoz rögzítésére. Gyakorlott kezek pillanatok alatt fűzik egymásba a szálakat egy erős csomót kötve. A bog lényegében a tengerészcsomó egy nem annyira gyakran használt válfaja. Az íjászok specialitása az igen erősen szoruló íjhurok. A csomót meghúzva kialakul egy hurok, amit az íjfa végébe akasztanak és amin elég egyszer meghúzni a csomót, onnan kezdve nem tud elcsúszni. Ha belegondolunk, ez nagyon fontos, hiszen alapvető egy íjnál, hogy az ideg harc közben ne lazulhasson meg, viszont amikor nem használják, akkor leakasztható legyen.

Bármilyen bothoz, fához, gerendához a legszorosabban talán a halászcsomóval lehet odakötözni dolgokat. Ez a hurok eredetileg a Quiron-tenger partján elszórt halászfalvakból származik, onnan vették át az orgyilkosok és boszorkánymesterek áldozataik gúzsbakötéséhez. Egyszerű, legtöbbször csak ideiglenes rögzítést ad a boghoz hasonló félbog. Ez nem két kötél, hanem egy kötél és egy rúd vagy bot egymáshoz rögzítésére szolgál.

A vitorlások fejlődésével született meg a vitorlákat rögzítő vitorlacsomó, amely megintcsak a tengerészek és hajósok gyakran használt eszköze. A csúszóhurok gyakorlatilag nem más, mint egy szimpla hurok, amin egyszer átvezetjük ugyanazt a kötelet, ezáltal az átvezetett szál el tud csúszni a hurokban és egyszerű lasszóként működhet. Hátránya, hogy húzásra a szimpla hurok is szorul, ezért egyre nehezebben csúszik el benne a másik szár. Jó tulajdonsága a gyors oldhatósága: ha a hurokban nincs semmi, a kötél két végét megrántva a csomó azonnal szétesik.

A rögzítőhurok a dupla hurokhoz hasonló de eggyel több csavarás van benne, ezért valamivel jobban tart. Ha túl hosszú a kötél és nem akarunk levágni belőle, jól jön a kurtító bog, amivel tetszőlegesen rövidíthetünk. Igen erősen és tartósan fogja össze két kötél végét a különböző gyógyítók által is jól ismert felcsercsomó. Ha csak kevés kötelünk maradt, hogy újabbat kössünk a végére, de olyan csomó kell, ami egyszer megszorul és aztán csak nehezen oldódik ki, keresve sem találhatunk jobbat a szarvkötélbognál.

Természetesen az ácsok is használnak kötelet. Gerendákat rögzíteni legbiztosabban az ácscsomóval lehet. Az északi favágóknál alakult ki a tuta-

jok kialakítására igen jó szorítókötés. Természetesen minél többször tekerjük a rönkökre a kötelet, annál jobban tart. Valamivel morbidabb, de eléggé közismert az akasztófa hurok. A csúszóhurokhoz hasonlatosan ez is el tud csúszni, bár valamivel nehezebben. Ha azonban rászorították valamire - teszemazt egy nyakra, - akkor kis időbe telik, mire le lehet szedni. Persze sokféle hurokkal lehet embereket és egyéb teremtményeket megfojtani, de mindezidáig ez bizonyult az adott célra a legjobbnak. A babonás hóhérok (és ki hallott már más fajtáról) pontosan hétszer tekerik körbe a kötelet a csúszó száron. Azt mondják, ettől az akasztott ember lelke távozik a túlvilágra és nem tér vissza kísérteni... Mindenesetre nem árt az óvatosság.

Viszonylag bonyolultabb, de igen jó szolgálatot tehet a kettős csúszó hurok, amit nagy gonddal kell megkötni, mivel azzal a különleges tulajdonsággal rendelkezik, hogy csak annyira szorul meg, amennyire az elején megkötöttük, függetlenül attól, hogy mekkora erővel húzzuk a szárát. Ezzel a csomóval lehetséges adott súlyú tárgyakat előre meghatározott, egyenletes sebességgel leengedni.

Természetesen ehhez rengeteg gyakorlás és tapasztalat szükséges. A kettős csúszóhurok is, a szimplához hasonlóan egyetlen rántással eltüntethető. A mesterfokon megtanulható csomók, hurkok és bogog sokkalta összetettebbek és bonyolultabbak, semminthogy itt lerajzolhatnánk őket, ezért inkább néhány alkalmazási példával szolgálunk. A mesterfokú kötélhasználó köthet olyan csomót, amelynek egyik szárát húzva a hurok szorul, a másikat húzva a hurok kioldódik. Ennek hasznát veheti, ha úgy akar átkelni például egy szakadékon, hogy a kötelét nem kell otthagynia, odarögzítve a túlparton.

Egy másik, orgyilkosok által igen kedvelt módszer, hogy a gúzsbakötött áldozat nyakába könnyen csúszó hurkot tesznek, aminek a végét a bokájához kötözik, miközben a nyakát és a lábait hátrafeszítik. Ez a kitekert póz igen fájdalmas és fárasztó, de ha az ember kiegyenesedik, megfullad. Az így kivégzett áldozat lassú, gyötrelmes halált hal, de közben esetleg bevall ezt-azt. A kötélhasználat másik nagy előnye, hogy kötél szakavatott kézben fegyverré válhat. A mesterfokú csomókötö akár fél kézzel, egy-két gyors mozdulattal képes az alapfokú hurkokat megkötni. Ez adta az ötletet a Gorwick hegyei között élő Lowrick klán fejvadászainak. Elkezdték harc közben használni a kötelet. Néhány évtizednyi gyakorlás után fél kézzel is képesek fojtó hurkot vetni az ellenfél nyakába, akár szemből is. A hurkot dobhatják nyakra, kézre, de akár fegyverre is. Nem kell hozzá más, mint 3-4 méter kötél a végein egy-egy súllyal és az áldozat egyetlen hang nélkül kimúlik... Természetesen a hurokvetés is fegyveres képzettséget (a csomózás mesterfokán túl) és sikeres Támadó Dobást igényel. Minthogy a kötél magában nem fegyver, harcérték módosítói sincsenek, ám aki képzetten harcol vele, a következő előnyöket élvezi:

KÉ +10
TÉ +10
VÉ -
CÉ -

Ha a hurok talált, az ellenfél a földrerántható, a kezéből a fegyver kitéphető, vagy egyéb kellemetlen dolgot lehet neki okozni. Ezt a fajta fegyveres képzettséget játékos karakter ritkán ismeri, hisz ez a Lowrick család egyéni harcmodora. A kevésbé specializált harcosok is válogathatnak a különböző kötélből készült fegyverekből, mint például a lasszó, a bola, a háló vagy akár az ostor. A mesterfokú kötélhasználó mindegyik fent említett fegyverre +5-öt kap a Támadóértékéhez, függetlenül attól, hogy az adott fegyverhez egyébként ért-e vagy sem. (Természetesen a képzetlen fegyverhasználat levonásai őt is sújtják.)

A lasszót talán nem kell különösebben bemutatni, a legtöbb nép felfedezte magának, bár harcban ritkán használják, hiszen két kéz kell hozzá, védekezésre pedig alkalmatlan. A bola ugyan kevésbé közismert, mégis hatékonyabb fegyver: három rövid kötél- vagy szíjdarab egy csomóban összekötve, másik végükön egy-egy öklömnyi súly. A csomónál megfogva, megpörgetve és elhajítva sikeres Támadás esetén a kötelek az áldozat köré tekerednek, a súlyok pedig megütik.

A háló az abasziszi gladiátorok egyik közkedvelt fegyvere. A hozzávetőleg egy-két négyzetméteres, nem túl sűrű szövésű hálót a baljukban tartják összehajtogatva. A megfelelő pillanatban elhajítva a hálót, az a szélére erősített súlyok hatására kibomlik, és az ellenfélre terül, aki minden heves mozdulatával csak jobban belegabalyodik. A háló közepén található egy külön kötél, aminek a végét a gladiátor mindvégig a kezében tartja. Sikeres támadásnál ezzel is jobban ráhurkolhatja a hálót ellenfelére, sikertelen támadásnál ezzel ránthatja vissza fegyverét egy esetleges újabb próbálkozás reményében. (A hálóval a második és az összes többi támadásra TÉ -15 levonás van, mivel a már egyszer kibomlott és harc közben csak úgy tessék-lássék módon lehet feltekerni. Ugyanezen okból hálóval legfeljebb minden harmadik körben kísérelhet meg támadást a használója.)

Az ostor - az Indiana Jones filmek és könyvek óta tudjuk - nem csak lovak ösztökélésére használható, de harcban és mászásban egyaránt nagy segítség. Jellegzetes alkalmazói bizonyos ork törzsek harcosai, akik tüskékkel és ólomnehezékekkel ellátott korbácsot forgatnak baljukban és kardot a jobbjukban.

Természetesen a fent felsorolt fegyverek sebzése csak Fp lehet. Ha a Támadó Dobás sikeres, a fegyver rátekeredik az ellenfélre és annak egy

fegyver	tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	ellenf. VÉ	Sp
lasszó	1/3	?	?	-	1k6-2	-50	8
bola	1*	?	?	-	1k6?	-70	8
háló	1/3	?	?	-	-	-90	8
ostor	1	?	?	-	1k6-2	-50	10

teljes körébe kerül, hogy attól megszabaduljon. Ez alatt a kör alatt semmi mást nem tehet, kivéve, ha rendelkezik kötelekből szabadulás képzettséggel. Túlütésnél sincs Ép sebzés, hanem sokkal jobban rátekeredik az áldozatra. Ez lehet a támadó által előre bejelentett helyre, testrészre vagy fegyverre, de a KM is meghatározhatja. Ilyenkor annyira begabalyodik az áldozat, hogy 2k6 körre van szüksége a szabaduláshoz (kötelekből szabadulás képzettséggel 1k6 kör), amely idő alatt semmi mással nem foglalkozhat.

Természetesen ezeknek a fegyvereknek a legnagyobb előnye, hogy amíg az ellenfél szabadulni próbál tőlük, nem tud a harcra és a védekezésre figyelni, ezért VÉ-je a táblázatban megadott értékkel csökken. Ha nem törődik vele és tovább harcol, a fenti levonások felével teheti. Varázsolni természetesen képtelenség, ha a kötél a varázshasználó kezén vagy nyakán szorul.

Gyorsabb szabadulással kecsegtet a köteleket elvágni. Ezt bármilyen éles fegyverrel megteheti akár az áldozat, akár egy társa, pusztán sikeres Támadást kell dobniuk VÉ 50 ellen és összesen a táblázatban megadott mennyiségű sebzést kell a kötélen okozni. Onnan kezdve az a fegyver (lasszó, bola, stb) használhatatlan. Gyakran a lasszó vagy ostor alkalmazója megpróbálja földre rántani ellenfelét. Ekkor az áldozatnak sikeres Erő vagy Ügyesség próbát kell tennie, hogy talpon maradt-e (áldozat választhat).

Végezetül álljon itt a kötelek és csomók néhány ritka és érdekes alkalmazása.

Bizonyos népek képesek egy vagy több kötélből különböző használati tárgyakat fonni, csomózni. Készíthetnek tarisznyát, kosarat, zsákot, de akár köpönyeget, nadrágot is.

Természetesen ez is pont olyan szakma, mint a többi, így meg is tanulható (Af 2kp; Mf 15kp). Talán a legfurcsább mégis a Lowrick klán csomóírása, a piku.

Ez látszólag csak egy kötélen néhány csomó, valójában azonban rejtjeles üzenet, amit csak a beavatottak érthetnek.

Jakab Zsolt

Pada Lowrick

Státusz *játszható*
Kaszt *fejvadász*
Szint *6*
Faj *ember (gorwicki)*

Erő *14*
Állóképesség *17*
Gyorsaság *12*
Ügyesség *16*
Egészség *17*
Szépség *10*
Akaraterő *14*
Intelligencia *16*
Asztrál *13*
Műveltség *12*
Bátorság *18*
KÉ:*35+fegyv.*
TÉ:*82+fegyv.*
VÉ:*112+fegyv.*
CÉ:*6+fegyv.*
Ép:*13*
Fp:*60*

Képzettség	Fok/%
10 fegyverhasználat	*Af*
fegyverismeret	*Af*
3 fegyverdobás	*Af*
ökölharc	*Af*
lovaglás	*Af*
csapdaállítás	*Af*
álcázás	*Af*
hátbaszúrás	*Af*
futás	*Af*
írás-olvasás	*Af*
úszás	*Af*
vallásismeret	*Af*
kötélfonás	*Mf*
1 fegyverdobás	*Mf*
2 fegyverhasználat (ramiera, Lowrick-kötél)	*Mf*
kötelekből szabadulás	*Mf*
csomózás	*Mf*
mászás	*+30%*
esés	*+32%*
ugrás	*+34%*
lopózás	*+45%*
rejtőzés	*+45%*
csapdafelfedezés	*+25%*

Élettörténet

Gorwick festői hegyei közt terül el az a falucska, ahol Pada meglátta a napvilágot. A Lowrick család is, mint arrafelé minden nagyobb klán, csak részben tartotta fenn magát állattenyésztéssel és mezőgazdasággal. Jövedelmük nem kis részét a gondosan kiképzett fejvadászok szerezték. A Lowrick család azonban másról is nevezetes, ugyanis birodalomszerte a legjobb, legszívósabb kötelek a Lowrick fonók műhelyeiből kerülnek ki. Készítenek kötelet kenderből és más hagyományos anyagokból, de a legbüszkébbek a csak azon a környéken megtermő burjánfűből fonott zsinegekre, amelyek a kenderkötélnél három-négyszer erősebbek. Az ifjú Lowrick sarj is hamar elsajátította a kötélfonás mesterségét, de már fiatal korában is nyughatatlan természet volt, ezért hát harcolni tanult, és a felnőttkor elérésekor a családi hagyományok szerint fejvadásszá avatták. Tíz éven át tanulta a hurokvetést, a titkos családi harcmodort, míg végre olyan ügyesen bánt a Lowrick kötéllel, hogy megkaphatta első feladatát: egy Ranagol pap bízta meg a családot teljes titoktartás mellett egy riválisának meggyilkolásával. A küldetés egy gyakorlott gyilkos számára is veszélyes lett volna, de Pada óriási lelkesedéssel indult útjára. A templomig az út eseménytelen volt, bejutni sem okozott különösebb gondot, ám az ifjú fejvadász nem volt felkészülve a pap mágikus hatalmára. Foglyul esett. A pap hosszas testi és lelki kínzások árán végül kisajtolta belőle a megbízó nevét. Ezekután a pap részben mágikus úton, részben pedig lélektani módszerekkel megerősítette Padában a Ranagol hitet. A térítés nagyon is jól sikerült. Pada soha többé nem tért vissza a családjához, elméje elborult és életét a Sátánistennek szentelte. Azóta magányos megszállottként járja Dél birodalmait (persze Shadont kivéve) és ahol tud árt Domwicknak és híveinek. Ha egy-két Domwick hívővel találkozik, lehetőleg azonnal megöli őket, ha egyszerre többel hozza össze a sors, álcázza magát, vagy távolabbról követi a csapatot, kivárja a kedvező alkalmat és végez velük. Shadonból többször indultak lovagok, akik megpróbálták felderíteni, hogy ki a rejtélyes fanatikus gyilkos, aki Ranagol szimbólumát vési áldozatai homlokába, mindeddig sikertelenül. Domwick egyháza mindenesetre tisztességes summát lenne hajlandó fizetni annak, aki elég bizonyítékkal szolgál Pada Lowrick ellen és elhozza őt élve vagy holtan.

Pada fegyvere, a Lowrick kötél: Burjánfűből font, körülbelül másfél méter hosszú zsineg, mindkét végén ólomnehezékkel. Használója a közepén fogja meg, két keze egymástól úgy fél méterre helyezkedik el. Így a két súlyt pörgetve lehet vele ütni, vagy két kézzel hurkot lehet vetni. Pada legszívesebben hátulról, meglepetésből alkalmazza, amikor is garottként működik. Pada minden esetben brutális kegyetlenséggel öli meg áldozatait, a Sátánisten jelét vésve homlokukba, miután gúzsbakötötte őket. Utána lassú, fulladásos kínhalál vár Domwick hű szolgáira. Bármennyire elvakult fanatista is azonban Pada Lowrick, ellenfeleit mindig határtalan ravaszsággal vadássza le.

Jakab Zsolt

Képzettségekről bővebben

Lovak

Aki Yneven nagyobb távolságot akar megtenni, így vagy úgy, de előbb-utóbb dolga lesz lovakkal. Aki tehetősebb és megengedheti magának, hintót, szekeret vásárol, aki kevésbé gazdag vagy igényes, az hátaslovat vesz.

Természetesen ló és ló között nagy különbségek vannak, hogy a leglényegesebbel kezdjem, más és más fajtájú lovak más és más feladatokra használhatók. Jelentős az eltérés egy könnyű utazó ló, egy igásló, egy málhásló és mondjuk egy nehéz harci mén között. Más a súlyuk, a testfelépítésük, az izomzatuk.

Egy valódi, nehéz harci mén súlya eléri az utazó lovak súlyának másfél-kétszeresét, ennek megfelelő izomzattal. Ha erre még fölkerül a nehézpáncélzat plusz, a lovas nehézvértben, aki maga is megvan vagy másfél mázsa, így már jelentős tömeget képviselnek, amit, ha egyszer nekilódul, nemigen akad senki és semmi, ami megállítsa. A jól idomított harci mén ezenkívül maga is aktívan kiveszi a részét a harcból: rúg, harap és mozgásával segíti lovasa harcát. Erőteljes izomzatuk ellenére a harci lovak alkalmatlanok az utazásra, mivel rendkívül kényelmetlenek és hamar kifáradnak.



A könnyű harci lovak testfelépítésükben sokkal vékonyabbak és kisebbek nehéz társaiknál, viszont sokkal fürgébbek és mozgékonyabbak. Szerte Yneven minden hadtudós egyetért abban, hogy a leggyorsabb, legütőképesebb hadtest a könnyűlovasság. Messzeföldön a leghíresebb könnyűlovasok Yllinor lovas íjászai.

Az utazó ló ezzel szemben, mint neve is jelzi, utazásra való. Gyors és kitartó, viszont nem képes nagyobb erőkifejtésekre, mint például egy szekér elhúzása, vagy akár nehézpáncélzat viselése.

A kalandorok számára az igásló a legkevésbé érdekes, mert bár teherbíró és kitartó, de egyrészt nincs lovashoz szoktatva, másrészt pedig vágtában hamar kifullad.

Tematikájában még ide tartozik a póni és az öszvér is. A pónikat leginkább a Tarin birodalom törpéi használják - méretben ez felel meg nekik leginkább. Persze a póniknak is számtalan változata létezik - az egyik a bányában ércet hord, a másikon utaznak, és így tovább. Az öszvért - ló és szamár keresztezését - főleg hegyekben vagy sziklás terepen használják, mert bár csökönyös és lassú, de nagyon stabilan jár.

A táblázatban (1) a sebességek kilométer per órában, a súlyok pedig kilogrammban értendők. Lépésben a ló megülése nem okoz különösebb gondot, még hozzá nem értőnek sem. Ügetésben a ló sebessége kétszeresére nő, de ezt legfeljebb négy órán át képes tartani. A könnyű vágtát három, a vágtát egy órán át bírja a ló.

Egy másik igen szembetűnő különbség a lovak színe. Mindenekelőtt barna ló csak a hozzá nem értők számára létezik. A ló színe lehet pej, sárga, szürke, fekete vagy nagyon ritkán fehér.

Természetesen ezeken belül rengeteg árnyalat létezik, mégis könnyű megkülönböztetni a pejt a sárgától, mert a pej ló úgynevezett hosszúszőrei - a farka, a sörénye és a lábvége - feketék. A fekete ló teljes szőrzete fekete, és ellentétben a sötétpejjel bőre is feketén pigmentált, patái pedig palaszürkék. A szürke ló születésekor még pej, ám ahogy fejlődik szőre kifakul, kiszürkül. Ha csak szürkés foltok tarkítják a szőrzetét, akkor tűzött vagy deres.

Ezeken kívül létezik még ezernyi árnyalat a fakótól az almásig, a vöröspejtől az aranysárgáig, a zsemleszínűtől a tarkáig. A fehér ló a legritkább mind közül, hiszen ezek általában a legvilágosabb szürkék. Vannak persze igazán fehérek is, rózsaszín bőr-

rel és vörös szemekkel, de ezek albínók és általában életképtelenek, ritkán élik meg a csikókor végét. Az igazán gazdagok és az uralkodó osztály kedvéért kitenyésztették a fehér szőrű, kék szemű fél-albínókat, amelyek már képesek a szaporodásra és jobban tűrik a viszontagságokat, mint vörösszemű társaik, ámde korántsem olyan teherbíróak, mint bármely más fajta ló, ezért általában csak parádékon és díszmeneteken használják. Ritkaságuk miatt természetesen az értékük is lényegesen nagyobb, a közönséges pej lovak árának két-háromszorosát is elkérheti a kupec egy-egy szebb példányért.

A fentieken kívül még rengeteg szempont alapján vizsgálják a lovakat. A fogsorukat megnézve lehet következtetni korukra és egészségi állapotukra. A fej alakja és tartása, a homlokon lévő fehér folt, a lábszár színe mind-mind fontos szempont a hátas szépségének megítélésében. A nyak, a hát és a far izomzata, felépítése befolyásolja a ló teherbírását, futásképességét. A szügy és a mar alakja sok mindent elmond a hozzáértőnek a ló járásáról.

Hogy ki számít hozzáértőnek? Nos mindenekelőtt a lócsiszárok (szakma képzettség Af 2kp Mf 15kp). Egy alapfokon képzett lócsiszár ránézésre megmondja egy lóról a korát, erejét és az egészségi állapotát. Ennyit képes megállapítani egy mesterfokon képzett lovas is, hiszen annyit volt dolga lovakkal, hogy ez már nem okoz különösebb gondot neki.

Természetesen ez nem jelenti azt, hogy idomítani, betanítani is képes a lovat. A lócsiszár mester már azt is megmondja elsőre egy lóról, ha annak valami "rejtett" hibája van. A lócsiszárok, akik tulajdonképpen az idomítás képzettség egy speciális ágát űzik, tanítják be a lovakat. Ez korántsem egyszerű és gyors feladat, hanem hónapokon, egyes esetekben éveken át tartó folyamat. Először az állatot a teher hordozásához kell hozzászoktatni, hiszen cseppet sem lételeme, hogy egy embert vagy súlyos felszerelést cipeljen. Itt az igás és málhás ló idomítása véget is ér. Az utazólovat a különböző segítségekhez kell még hozzászoktatni.

Segítségnek hívják összefoglaló néven a ló irányítását szolgáló mozdulatokat, parancsokat, mint például a szár, a comb szorítása, a sarkantyú, a pálca vagy akár a parancsszavak. A harci lovak betanításához ezeken túl még több különleges képesség elsajátítása is hozzátartozik, ezeket azonban már csak csiszármester tudja megtanítani. A piacokon kapható lovak általában igáslónak avagy utazólónak vannak kitanítva, néha azonban fennáll a veszélye, hogy az első ránézésre megfelelő lónak van valami rossz szokása.

Persze az éremnek két oldala van - ha valaki szerencsés, vásárolhat átlagon felüli képességekkel és képzettségekkel rendelkező hátast. Az alábbi táblázat segítségével a KM meghatározhatja a karakterek lovainak minőségét, szokásait, viselkedését.
2.táblázat

Egy átlagos ló 30-35 évet él. 2 éves koráig csikó, utána kifejlett állat. A megerőltető feladatot végző lovak úgy 12-14 éves korig bírják a mindennapos munkát, de ha gondosan, jól bánnak vele, akár 20 éves koráig is jó hasznát vehetik. Igen fontos még a lovas harcmodor. Az a karakter, aki nem képzett lovas, még lépésben is arra koncentrál, hogy ne essen le és hogy a hátsója minél kevésbé törjön fel, nem pedig arra, hogyan harcoljon.

Általában a mesterfokú lovasokon kívül mindenkinek csak hátrány, ha a ló harc közben össze-vissza táncol alatta. Az alapfokon képzett lovas már annyi előnyt élvez, hogy magasabbról támadhat ellenfelére. Aki mestere a lovaglásnak, használhat egy különleges harcmodort, ami abból áll, hogy alatta a ló jobbra-balra ficánkol, miközben a lovas úgy helyezkedik, hogy a ló teste védje, ő pedig előnnyel harcoljon. Ekkor a többi előny mellett, a harc mozgó lóról szabály előnyeit is élvezi. Nem lehet minden lóról harcolni, legalábbis nem csatában, mivel ez különleges idomítást igényel.
A hadi tudományokban jártas hadvezérek tudják, milyen hatékony lehet egy lovasroham. A M.A.G.U.S. szabályai szerint ekkor a lovas még a roham előnyeit (és hátrányait) is élvezi a többi előnyön fölül. Ez alól egyetlen kivétel a CÉ levonás, ez nem adódik össze, ebből a rosszabbik számít.
3. táblázat

A lovas harcmodor avatatlan királyai természetesen az yllinori és az illanori könnyűlovasok, akik tökélyre fejlesztették a lóról való íjazást, vágta közben mindig pontosan ugyanabban az ütemben lőve. Ezeket a könnyű harci lovakat egyszerre idomítják és nevelésük során megtanítják őket engedelmeskedni bizonyos kürtjelekre. Így csata közben, ha a hadvezér kürtjébe fúj, az egész lovashad egyszerre reagál, fordul vagy rohamoz, anélkül, hogy a harcoló lovasnak erre külön figyelnie kéne.

Ennyit mára a lovakról - ezzel a KM színesebbé, érdekesebbé teheti a játékot.

Jakab Zsolt

RÚNA
SZEREPJÁTÉK MELLÉKLET
FELELŐS KIADÓ:
NOVÁK CSANÁD
ÜGYVEZETŐ IGAZGATÓ
MUNKATÁRSAK:
GÁSPÁR ANDRÁS
JAKAB ZSOLT
KOVÁCS ADRIÁN
MŰVÉSZETI VEZETŐ:
MARJAI CSABA
HIRDETÉSFELVÉTEL:
VALHALLA DESIGN GROUP
TELEFON: 182-0430
TERVEZÉS, GRAFIKAI MEGJELENÍTÉS, TIPOGRÁFIA:
VALHALLA DESIGN GROUP

állat	lépés	ügetés	könnyű vágta	vágta	vihető teher	max. teher
igás	4	10	20	30	120	230
utazó	7	20	40	60	80	160
nehéz harci	4	8	20	32	120	230
könnyű harci	6	18	36	54	75	150
póni	3	8	16	24	70	140
öszvér	3	10	18	26	110	220

1. táblázat

2k10	ló minősége
2	gebe, 1k6 napon belül elpusztul
3	sánta ló, rendes sebességének felével képes csak haladni
4	gyenge ló, negyed óra vágta vagy ügetés után kimerül és megáll
5	zabolátlan ló, 3 rossz szokással
6-7	nyugatlan ló, 2 rossz szokással
8-9	átlagos ló, 1 rossz szokással
10-12	átlagos ló
13-14	átlagos ló, 1 különleges képességgel
15-16	kezes ló, 2 különleges képességgel
17	ragaszkodó ló, 3 különleges képességgel
18	különleges ló, hűségesen ragaszkodik új gazdájához
19	különleges ló, 20%-kal gyorsabb az átlagosnál
20	táltos, erje, gyorsasága és intelligenciája is átlagon felüli

rossz szokás	1k10	különleges képesség
harap	1	harcol (csatában)
rúg	2	hűséges
nem vágtázik	3	jelzi a veszélyt
csökönyös/hirtelen megáll	4	füttyel hívható
kerítésnek dörgölőzik	5	hazatalál
kényelmetlen/ügetésnél ráz	6	parancsra lefekszik
nem ugrik	7	parancsra megáll
veszélyben ledermed	8	parancsra csendben marad
ijedős (zajtól, tűztől)	9	jó ugró
hirtelen ágaskodik	0	nyugodt, engedelmes

2. táblázat

körülmény	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
Harc magasabbról*	+2	+5	-	-20
Harc mozgó lóról	+5	+20	+10	-20
Roham	-	+20	-25	-30

* Csak gyalogos ellen; az ellenfél alacsonyabbról harcol;
a CÉ a ló miatt rosszabb a megszokottnál

3. táblázat



A hárem

Csodák, mesék, misztikus helyszine. Szépsége titokzatosságában rejlik. A hárem vágyak és gyönyörök forrása, mindez egyetlen ember kedvéért: El Hamed emírjéért.

A többnejűség a dzsadoknál általánosan elterjedt dolog, de csak a leggazdagabbak engedhetik meg maguknak, hogy háremet tartsanak. A legnagyobb, legcsillogóbb hárem pedig az emír birtokában áll. A hárem gazdagsága szimbóluma, ahová csak a legnagyobb kegyben állók léphetnek be. Itt nem hogy több száz, de több ezer ember él, hiszen nem csak szolgák, rabszolgák, ágyasok és feleségek, de az előző emír feleségei és a gyerekek is ide vannak beszorítva.

A hárem külső, igen vastag és magas falainál állandó, éber őrség áll lesben, hogy elkapják az illetéktelen behatolókat.

Az őrségnek laknia is kell valahol, így a falaknál körben több lakóház, sőt település áll. Ha belépünk a főkapun és átvágunk a falakat keretező keskeny kertsávon, megérkezünk az épülethez.

Az első szobákat a fekete szolgák lakják. Ők látják el a "mutatósabb" feladatokat: felszolgálnak, kísérik az emírt és vendégeit. Mindig mint különös szerecsenek lépnek fel, dagadó izmokkal, hallgatagon.

A szerecsenek szobái után balra a főszolgák, a szolgamesterek szállásai vannak, jobbra pedig a mosókonyha, a konyha, majd a rengeteg szolga szobája, akik főznek, mosnak, takarítanak. Ezután gyönyörű belső udvarra jutunk, ahol pavilonok állnak, szökőkutak szökellnek. Fák, bokrok, lugasok és sétányok díszítik a kertet. A háremhölgyek itt töltik napjaikat arra várva, hogy uruk rájuk vesse fényességes tekintetét. A kertet hinták, játékpályák tarkítják, ahol el lehet ütni a töméntelen időt. Jellemző kép a háremből, ahogy a szebbnél szebb nők nevetgélnek, játszanak a kertben és a szerecsen szolgák frissítőt szolgálnak fel nekik. Ebből az udvarból nyílik a tulajdonképpeni hárem. Balra a kegyencnők díszes szállásai, ahol a legszebb, a szerelem praktikáit jól kitanult háremhölgyek találhatók.

Minden szoba más színben tündököl, az emír kedvencei is más-más színben szépellenek.

A rubinszobában rubinszínűek a szőnyegek, a takarók, a gyertyatartók, bennük a gyertyák is rubinszínűen, rubinlánggal égnek. Az ágyon rubinvörös atlaszselyemből készült párnák, takarók. Az ablakban rubinszínű üvegen tör át a fény, rubinszínű függönyök közt. A szoba lakója maró gorwicki hennától, baszmától vörös hajzatot visel, ajkai rubinszínűek, vékony fátylai áttetszően rubintosak, ékszerei csupa rubin.

A smaragdszoba a rubinszoba gazdagságával vetekszik, smaragd függönyök, falvédők, smaragdszínűre festett körtefából készült ágyon smaragd baldachin alatt, törékeny smaragdszín üvegmécsesek között, smaragd-atlasz ágyneműn, smaragd ékszerekkel, erdők-mezők smaragdzöldjét idéző fátylakban gyönyörű lány. Hajfürtjei yllinori mentával zöldre varázsolva, szeme mint a két legcsillogóbb smaragd, bőrén festett smaragdszín levelek kígyóznak. Ott van még az aranyszoba, csupa-arany ragyogásával, törékeny, aranyfürtű úrnőjével, a zafírszoba, kéken, mint az ég, a gyémántszoba áttetsző-fehéren, a gyöngyházszoba ezerszínűen és a többi pompás szoba. Félelmetes, tündöklő gazdagság. Az Emír ide csak azt engedi be, aki a legnagyobb szolgálatot tette neki, legalább életét, birodalmát mentette meg.

A hárem másik, jobb oldali szárnya kevésbé tündökletes, kevésbé díszített, de még így is fényűzően berendezett. A többi feleség és ágyas lakhelye, az Emír csak ritkán látogatja, s ha feltűnik itt neki valaki, azt rögtön átkísérik a másik szárnyba.

A jobb oldalon még szűz lányok is élnek, akik csak nemrég kerültek ide, vagy a háremben nőttek fel. A többtucat szoba kissé sűrűn lakott, ezért könnyű, kecses bútorokkal berendezett, melyek félretolhatóak, eltehetőek az útból. Puha szőnyegek mindenütt, amik éjjelente ágyként is használhatók. Az Emír asszonyainak nem kell szégyenkezniük ruháik, ékszereik miatt, még a legcsúnyább, legértéktelenebb ágyasnak is lehelletfinom, áttetsző selyemből szőtt fátylai és

arannyal, drágakővel díszített ékszerei, könnyű, puha bőrből, selyemből készült papucsai és arannyal átszőtt köpenyei vannak. A falakat értékes festmények díszítik, apróbb szobrok, csecsebecsék mindenütt. A szobák mind a közös fürdőre nyílnak. Több meleg- és hidegvizes fedett medence, rabszolganők és rabszolgák segítik a hölgyeket a tisztálkodásban, pihenésben, szépítkezésben. Kisebb szolgálatokért az Emír ide bocsátja be hűséges alattvalóit, szövetségeseit itt vendégeli meg.

Egyszerű halandók számára az Emír legrútabb ágyasa is gyönyörű ápoltsága miatt.

A szobák és fürdők között folyosóhálózatok, átjárók kanyarognak. Azt mondják, titkos földalatti barlanghálózat köti össze a háremet a külvilággal, és az Emír palotájával. Meglehet, ez mendemonda csupán, mert ezeket az átjárókat senki sem látta még. A háremet beszövő útvesztőszerű folyosókat "arany-átjárónak" nevezik, s ezekben vezető nélkül eligazodni képtelenség. Legbelül, a hárem magjában él az Emír anyja, a Validé. Külön fürdője, szobái vannak, saját belső kertben sétálhat ha kedve tartja. Ő a legfontosabb ember, nem csak a háremben, de az egész birodalomban. Beleszól a politikába, az erőskezű Validé befolyásolja az Emírt is, és sok esetben szinte ő kormányoz határozatlan fia helyett. A háremben töltött számtalan unalmas év után az asszonyok ebben élik ki magukat, vezetik a hárem életét és az országot. Ezért egy ostoba Validé nagyobb csapás a népnek, mint egy ostoba emír.

A nők szállása mögé kerültek a betegszobák és a Halottak ajtaja, ami mögött az elhunyt emírek és feleségeik testét helyezik végső nyugalomra. Az ajtón túli díszes kripta híre legalább oly gyakran kelti fel a vállalkozókedvű kalandorok érdeklődését, mint maga a hárem. Az örökmécsesek által halványan megvilágított mozaikpadló, mint egy varázskert, növények és állatok kusza egymásbafonódásából, tekeredéséből áll, kápráztatos szinei átcsillannak a félhomályon. A falakat feliratok díszítik, a koporsók nehéz márványfedele dúsan aranyozott. Ezekben a márvány-arany dombormű koporsókban alusszák örök álmukat az emírek, a hercegek és a Validék. Legszebb ruháikban, legdrágább ékszereikkel és fegyvereikkel ígéretes zsákmányt nyújtanak a sírrablóknak. A feleségek, és járványban elhunyt emírek hamvait arany, ékkövekkel kirakott urnákban őrzik. Ilyenekből többszáz, talán többezer található a kriptában. Ennek a hatalmas gazdagságnak köszönheti a sírbolt az állandó erős őrséget, a bonyolult zárakat és a több tucat csapdát, amit szakértő kezek helyeztek el az ajtón innen és túl. A betegszobák és a kripta mögött élnek a hárem legmostohább sorsú lakói, a rabszolgák. A rengeteg rabszolga kegyetlenül kis helyre van összezsúfolva, éjszakánként szorosan egymásnak préselődve férnek csak el a silány szobákban, ahol gyékényeken kívül semmi sincs.

A rabszolgák szobái után vékony kertsáv, majd kerítés következik, a hárem hátsó magas, vastag, jólőrzött fala. Jobbra szintén fal szegélyezi a gyönyörök kertjét, ám ez nem olyan erős, inkább a következő kert elválasztására, mint védelemre szolgál.

A falon túli kert parkszerűbb mint a benti, hatalmas fák és sétautak alkotják. A park végében egy erősen lezárt vaskapu mögött széles márványlépcső visz le a tengerhez. Belül mindkét fal mellett kisebb házak épültek. Itt élnek szigorú felügyelet alatt a feleségek és ágyasok gyermekei. Innen, ha elérik a megfelelő kort, a lányok a hárembe kerülnek, az ágyasok fiai palotaszolgák, tisztviselők, eunuchok lesznek, a hercegeket, a feleségek fiait pedig elviszik az "aranyketrecbe", a kafesbe. A kafesek nem túl nagy, fényűzően berendezett lakosztályok a palota és a hárem között. Ilyen elzárt ketrecekben töltik a hercegek további életüket, amíg trónra nem jutnak. Innen ki nem tehetik lábukat, tanulással, művelődéssel töltik idejüket, politikáról semmit nem szabad tudniuk. Ezzel a kissé túlzott óvatossággal előzi meg az Emír az ármánykodást, trónbitorlást, és hogy műveletlen, ostoba utódja legyen. Ilyen kafes minden palotában található és ha költözik az udvar, költöznek a hercegek is.

A kerten túl újabb fal mögött áll a téli hárem és a téli palota. A téli hárem szobái kisebbek, jobban fűthetők, kertjében örökzöldek, mindenütt szárított virágkoszorúk, belső fedett, fűtött télikertek, hogy a hárem lakói örök nyárban éljenek.

Mindeme gazdagság ellenére a hárem a nők számára nem mondható boldog helynek. Aki ide bekerül, ritkán jön önszántából.

Vannak itt lányok, akiket szüleik házából hurcoltak el, és soha nem jött hír róluk többet, van akit gazdag apja ajándékozott el, az Emírhez való hűsége jeleként, van akit az utcán ragadtak el, van akit rabszolgakereskedők szakítottak ki megszokott életéből és hoztak ide. Vannak fiatal, még gyermek lányok és érett, előzőleg férjes asszonyok, akiknek már van egy-két gyermekük odahaza. A szökés gondolata képtelenség, a háremben tartózkodó heréltek száma óriási, és őket még elbájolni, lekenyerezni sem lehet.

A háremből kijutni csak két módon lehet: ritkán ugyan, de megesik, hogy az Emír elajándékozza ágyasait.

A másik - gyakoribb és biztosabb - úton pedig mindenki végigmegy egyszer. Ez az út a Halottak ajtajába torkollik.



Valhalla Páholy
K Ö N Y V K L U B

FELHÍVÁS!

Bizonyára hallott már róla, hogy a könyveket is ÁFA-val sújtják - ez pedig a könyvárak drasztikus emelkedését vonta maga után. Ha azonban belép a **Valhalla Páholy Könyvklubba**, idén is a tavalyi áron juthat hozzá megjelenő köteteinkhez.
A **VP Klub** működése amerikai mintát követ - magyar árakon. A klubtagság évi 1000 Ft - ám ebben az összegben benne foglaltatik négy Ön által kiválasztott kötet ára. A tagok három havonta értesítőt kapnak a következő negyedévben megjelenő művekről, s csak annyi dolguk marad, hogy eldöntsék, mely köteteket kívánják megkapni. Évi négy kötet választása esetén nem kell a tagsági díjon felül fizetni, bármennyi legyen is a bolti ár. A többi, tetszőleges számú kötet megrendelésekor az árból 10% kedvezményt adunk, és nem számítunk fel postaköltséget. Minden kötetet a megjelenés napján postázunk. Minden év végén a tagok olyan nívós ajándékkötetet kapnak, mely utcai árusításra nem kerül. Ha tetszik ajánlatunk, ha a **Valhalla Páholy Könyvklub** tagja kíván lenni, töltse ki az alábbi belépési nyilatkozatot, és fizesse be a tagdíjat rózsaszín postautalványon. Ne felejtse elküldeni a belépőnyilatkozatot és a befizetést igazoló utalvány másolatát a Valhalla Páholy címére. (1016 Budapest, Alsóhegy u. 6.)



Valhalla Páholy
K Ö N Y V K L U B

FIGYELEM!

A belépési nyilatkozat és a pénz feladását igazoló csekk beérkezése után a Valhalla Páholy elküldi a Könyvklubhoz tartozást igazoló tagsági kártyát és az aktuális negyedévre vonatkozó könyvlistát.
Kérjük, hogy a lista alapján eszközölt megrendelésüket az aktuális negyedév utolsó havának első napjáig (március 1., június 1., szeptember 1., december 1.) adják postára, mert csak ebben az esetben tudunk teljes garanciát vállalni a megrendelés teljesítésére.

BELÉPÉSI NYILATKOZAT

NÉV:

VÁROS:

UTCA:

HÁZSZÁM

IRÁNYÍTÓSZÁM:

Kérjük nyomtatott nagybetűvel kitölteni!

A jelentkezési lapot nem kell kivágnia, a fénymásolatát is elfogadjuk.



- ÉRDEKLI A FANTASY; KIVÁNCSI A SZEREPJÁTÉKRA?
- SZERETNÉ TUDNI, HOGY MI JELENT MEG E MŰFAJBAN; ESETLEG ÍRÁSSAL KACÉRKODIK?
- KLUBOT ALAPÍTANA, VAGY FANZINT INDÍT?

KERESSEN MEG MINKET, SEGÍTÜNK!

AZ EGYESÜLET TÁMOGATÓI A MOZGALOM FELVIRÁGOZTATÁSÁT JELÖLTÉK FELADATUKUL! MINDEN SZERDÁN ÉS PÉNTEKEN SZEMÉLYESEN IS VÁRJUK AZ ÉRDEKLŐDŐK JELENTKEZÉSÉT.

CÍMÜNK: 1149, BUDAPEST, BUZOGÁNY U. 4.
(KAPUTELEFONON - VALHALLA PÁHOLY) TEL./FAX: 183-7299

1 2 3 4

5 6 7 8

9 10 11

12

INTERPRESS MAGAZIN

Az igazi polgári magazin

H a v o n t a

IPM

READY COMPUTERS KFT

1054 Budapest, Vadász u. 36. — **Tel.: 131-0518**
9025 Győr, Híd u. 9. — **Tel.: (96)-311-615**

MultiMedia PC (MPC Level 1)

AT 386DX-40 MHz, 2 MB RAM, 1.2 MB FDD
120 MB HDD, IDE, minitorony, 200 W táp, 101 bill.,
14" Color SVGA monitor 0.28, TVGA8900C 512 kB RAM
Sound Blaster 2.0, Mitsumi CD-ROM meghajtó

111.000 Ft

HP LaserJet 4L

4 lap/perc, 300 dpi, 1 MB RAM, RET, MET, Toner

79.904 Ft

HP Deskjet 510

tintasugaras nyomtató
A4 3 lap/perc, 300 dpi, 16 KB RAM

32.500 Ft

AT 386SX-33MHz	8.256Ft
AT 386DX-40MHz 8 k Cache	10.792Ft
AT 386DX-40MHz 128 k Cache	11.992Ft
AT 486DX-33MHz 256 k Cache	40.984Ft
AT 486DX2-66MHz 256 k Cache	64.256Ft

80 MB HDD	16.096 Ft
120 MB HDD	19.192 Ft
250 MB HDD	26.992 Ft
RAM: hívjon!	

MODEM/FAX kártya 2400/9600, MNP5:	5.984 Ft
MODEM/FAX kártya 14400, MNP5, V32:	16.992 Ft

AdLib kártya	1.992 Ft
Sound Blaster 2.0	4.992 Ft

Áraink a 25 %-os ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak!

CORNELIUS

A1200 4MB 32 bites memóriabővítő (RAM nélkül, 4 db SIMM RAM-mal bővíthető, 2-szeres sebesség	11900,-
A600/A1200 2.5" 40 MB wincsi	15900,-
65 MB wincsi	18900,-
80 MB wicsi	20900,-
120 MB wincsi	24900,-
A600/A1200 2.5 w. beszerelése	3000,-
Rockhard AT-BUS Wincsi Controller + memória bővítőhely	16900,-
1.3 Kickstart átkapcsoló: (A500/A500+/A600)	4300,-
Kickstart átkapcsoló 2.x / 3.x rommal:	5900,-
1 MB SIMM modul	5500,-
68030/14 MHz turbokártya 1 MB 32 bites RAM A500/A500+/A2000-hez 4...5-szörös sebesség növekedés	19900,-

Az árak az ÁFA-t és az egy év garanciát tartalmazzák!
Az ACOMP KFT hivatalos szervize. Beépítések garanciavesztés nélkül!
Commodore számítógépek teljes körű javítása.

Régius Kornél 1212 Budapest,
Kossuth Lajos 122. IV/28 Tel/Fax.: 2-766-637
Nyitva: H, K 15-19 Sz, Cs, P: 9-14

CompArt Kft



Üzlet: Budapest, Újpesti Centrum Áruház,
(A kék metró újpesti végállomásánál) II. em.

Budapest, István út 10. *Tel.: 169-5155/35*
Fax: 189-8623

Amiga 600	21.990,-
Amiga 500	24.990,-
Amiga 1200	43.900,-
1541 II Floppy drive	6.900,-
80 Mbyte HDD	21.125,-
120 Mbyte HDD	23.625,-
486 DLC 33 MHz	17.500,-
486 DLC 40 MHz + Coproci	32.500,-

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák! Vásárlás előtt kérjük, telefonon egyeztessen velünk! Üzletünkben számítógép és videoszervíz is működik, elromlott gépét garanciával megjavítjuk.

1113 Bp., Laufenauer u.10. T: 165-8786
T+F: 166-1734
7621 Pécs Munkácsy u.9. T+F: (72)448800/18





386SX-33 MHz számítógép: 53.800,-Ft
1 MB RAM, 40 MB HDD, 14" Mono SVGA mon., 256 KB VGA kártya

386DX-40 MHz, C 128 KB számítógép: 102.800,-Ft
4 MB RAM, 120 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 512 KB VGA kártya,
UPGRADE CPU->486-66-ig, bővíthető CACHE->256 KB-ig.

486DLC-40 MHz, C 256 KB számítógép: 124.400,-Ft
4 MB RAM, 120 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 512 KB VGA kártya

486DX-33 MHz, C 256 KB számítógép: 134.800,-Ft
4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 1 MB VGA kártya

486DX-50 MHz, C 256 KB számítógép: 152.800,-Ft
4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 1 MB VGA kártya

486DX2-66 MHz, C 256 KB számítógép: 161.800,-Ft
4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 1 MB VGA kártya

A konfigurációk 1.2 MB FDD-t, BABY DIGIT házat, billentyüzetet és 2S/P/G kártyát is tartalmaznak.

Kiegészítők:

HP és EPSON nyomtatók, valamint
PC alkatrészek széles választékban.
VESA BUS VGA és IDE kártyák.
Non interlaced és Low radiation monitorok.

Bemutatóterem: 1073 Bp, Barcsay u. 6 Tel.:122-3000

Az árak áfa nélkül értendők, készpénzfizetés mellett, 12 hónap garanciával.

IMAGINE rovat

Gaborca előszava

Üdv minden olvasónak! Mint bizonyára észrevettétek (ezt a szerkesztőségbe érkezett számtalan levél is mutatja) az Imagine rovat az utóbbi időben khmm, akadozott. Akik a parádi táborban jelen voltak azok tudják az okát: X-Vision. Ez egy cég neve amelyet néhány barátommal alapítottunk, és számítógépes animációkészítéssel foglalkozik. Nos azt hiszem ebben az esetben nem lehet azt mondani, hogy "vizet prédikál és bort iszik", mert én az utóbbi időkben kizárólag vizzel ill. Imagine-el kelek és fekszem... Az Imagine rovatot a téma nem kevésbé szakavatott ismerője Arany Sándor alias Aurum barátom veszi át, fogadjátok bizalommal!

Üdvözlet minden kedves és kedvetlen, lelkes és lelketlen Imagine rajongónak! Van számotokra két hírem, egy jó és egy rossz. A jó hír: újból lesz Imagine rovat. épp a beköszöntőjét olvassátok. A rossz hír: Gaborca más irányú elfoglaltsága miatt nem tudja vezetni, így nekem jutott ez a megtisztteltelő feladat. Jut eszembe, még be sem mutatkoztam: Aurum vagyok. Találkozhattunk már, én fordítottam le és egészítettem ki Rick Roudriguez Imagine 0.99 leírását, amit sokan ismernek. Ha írásaim nem is lesznek olyan színvonalasak mint ha Gaborcától származnának, azért remélem sokak örömére szolgálnak majd.

Pár szót a tervekről (ahogy illik): Terjedelmi korlátok miatt nem tudom, de nem is akarom megírni a teljes leírást, ezt megteszem a hamarosan(?) megjelenő Imagine-ről szóló könyvemben. Ezeken a lapokon szeretnék olyan dolgokról írni, amelyek sokak számára nem világosak, vagy nem tudják azokat rendesen használni. Ha valakinek kérdése van, bátran küldje el akár az én címemre (megtalálható a hirdetések között), akár a GURU-hoz. A feltett kérdésekre itt, vagy levélben válaszolok (válaszboríték szükségeltetik!).

Apropó Imagine könyv. Ha már ilyen aranyosak voltatok és felhoztátok róla a szót, írok erről is pár sort. A program 2.0-s változatáról már rég elkészült a teljes leírás, de anyagi okokból nem jelenhetett meg. Időközben az Impulse bejelentette a program 3.0-s változatát, ami nemsokára piacra kerül, így már nem is érdemes a 2.0-ról könyvet kiadni, megvárom az új verziót.

Ennyi bevezető után kezdjük el az érdemi munkát. Néhány hete volt a parádi Amiga tábor, ahol az Imagine felhasználók is szép számban képviseltették magukat. A felmerült kérdésekre megválaszoltunk egymásnak, de azt hiszen nem lesz tanulság nélküli e helyen visszatérni azokra, hiszen nem lehetett ott mindenki. Természetesen amit most leírok, sokak számára világos és érthető.

Az egyik dolog ami problémát okozott, a Path-ok. Ezeket a görbéket (amik lehetnek egyenesek is) mozgások pályájának kijelölésére használjuk. A Path-ok bizonyos tekintetben hasonlítanak a normál objectekre, tengelyük van, mozgatni, forgatni, méretezni lehet azokat, a megszokott módon kimenthetők, betölthetők. Nagyrészt viszont különbözőek, nem pontokból, élekből, felületekből állnak, hanem kontrolpontokból és azokat összekötő Spline-okból. Ez biztosítja, hogy az út mentén végzett mozgás egyenletes, sima, nem pedig szögletes. Bármennyire is ráközelítünk egy Path-ra, az soha nem lesz sarkosan kapcsolódó élekből álló. A másik fontos különbség, hogy a Path sohasem látható a kiszámított képen!

Az Imagine-ben két helyen használjuk a Path-okat: a Stage editorban tárgyak mozgáspályáit kijelölni, és a Detail editorban a Mold parancs Extrude funkciójával kapcsolatban, a kinyomás térbeli útvonalának kijelölésére.

Miből áll egy Path? Mint minden tárgynak, ennek is van egy tengelye, amin keresztül az utat mint egy tárgyat lehet manipulálni. A Path, mint említettem kontrol pontokból áll. Ezekhez a pontokhoz is tartozik egy-egy tengely, amivel a pontba érkező görbéket lehet irányítani. Ezek a tengelyek normál esetben nem látszanak, csak ha Path Edit módban vagyunk. Az utat alkotó görbe a tengelyen mindig Y irányban halad keresztül.

Path-ot legtöbb esetben akkor használunk, amikor a mozgást összetett út mentén kell végrehajtani, de sok esetben egyenes vonalú mozgások esetén is célszerű lehet használatuk, mert így grafikusan lehet beállítani a kezdő és végpontot, nem kell azokat kiszámítgatni.

Mivel az említett editorokban sűrűn használatosak a Path-ok, mindkét helyen létre is lehet hozni azokat, közel azonos módon. Lássuk ennek mikéntjét a Detailban. Itt két eljárás kínálkozik, az egyszerűbb a Functions menü Add Open Path, vagy Add Closed Path pontja. Midkettő utat hoz létre, a különbség mindössze annyi, hogy a Closed Path zárt, végtelen utat hoz létre. Az Add Open Path menüpont aktivizálása után egy 80 egység hosszú, az Y tengellyel párhuzamos egyenes, közepén egy tengellyel, jelenik meg. A Path kontrol pontjainak manipulálásához a Mode menüből az Edit Path-t kell kiválasztani. Ekkor megjelennek a kontrol pontokat jelképező tengelyek, amelyeket akár interaktívan az m, r, vagy s billentyűk leütése után, akár számszerűleg, a Transformation paranccsal, befolyásolni lehet.

Az útvonal létrehozásának másik módja, hogy annyi tengelyt hozunk létre a Detail editorban, amennyi kontrol pontot akarunk az útnak. Ezeket a tengelyeket akár már most a megfelelő pozícióba lehet állítani, majd sorban kijelölve őket, az objects menü "Make Open Path", vagy "Make Closed Path" parancsával elkészít-



jük az utat. A pontok kijelölési sorrendeje fontos, mert ebben a sorrendben fog a tengelyeken keresztülmenni az út, a létrejött tárgy tengelye pedig az elsőnek kijelölt Axis-sal fog egybe esni.

Ha nem elég a kontrol pontok száma, jelölj ki egy (vagy több) pontot. Ekkor a ponthoz tartozó Spline kék színű lesz. Ha most alkalmazod a Functions menü "Fracture" parancsát, a kijelölt Spline-ok közepén újabb kontrol pontok jelennek meg. A Path utolsó pontját kijelölve hiába alkalmazod az előbbi eljárást, nem jelenik meg új pont, mivel az utolsó pontból nem indul ki Spline, csak érkezik bele.

A létrehozott Path-nak nem csak iránya és helyzete van, hanem orientációja is. Hogy ez mit jelent, legegyszerűbben egy példával mutatom be. Képzeljünk el egy animációt, amelyben autó előbb balra fordul, majd elindul fel egy dombra. Az autót felülről követi egy helikopter. Mindkét jármű iránya követi az utat, de míg az autó orra emelkedik, amikor megy fel az emelkedőn, addig a helikopteré nem, annak hossztengelye továbbra is vízszintes. Ebben a példában az autó követi a Path orientációját, a helikopter nem. (Természetesen a gyakorlatban a helikopter is végez mozgásokat a tengelyei körül, de ettől most eltekintünk.)

Az Imagine-ben mindkét eset megvalósítható, az autóval követtetni kell az út elfordulásait, a helikopterrel nem.
A Detail editor Object menüjének Mold parancsát használhatjuk egy tárgy "Extrude" kinyomására, előre elkészített út mentén is. Bár ez a térbeli kinyomás nem animáció folyamán megy végbe, mégis érdemes ennek kapcsán tárgyalni, ugyanis a "Grow" effekt ugyanígy működik, és az már animáció.

A kinyomás művelete a következő: el kell készíteni az utat és a kinyomandó tárgyat. Az út nevét ajánlatos megnézni a Find by Requester-ben. Ez a név, ha Make...Path-tal készült az út, akkor path.x, ha tengelyekből, axis.x néven szerepel. (Én az Atributes requesterben emberibb nevet szoktam neki adni.) Ha mindkét elem kész, jelöld ki a kinyomandó tárgyat. Ennek a pozíciója teljesen mellékes, azt a Path fogja meghatározni. Ami lényeges, hogy melyik a path első pontja, ugyan is a tárgy innen indulva megy végig az úton. A kinyomásra az Object menü Mold parancsának Extrude pontja használható. A megjelenő requesterben az Along Path opciót válaszd, a PATH-hoz írd be az út nevét. Két opció van, amivel a tárgynak az úthoz való viszonyát szabályozni tudjuk. Az egyik az Align Y to Path. Ha ez ki van ikszelve, a tárgy nem csak pozícójával, hanem irányával is követi az utat, mint az előző példában az autó. A második pontnak, a Keep X Horizontal-nak csak akkor van jelentősége, ha az előbbi be van kapcsolva. Hatására a tárgy az úton haladva megtartja a horizonthoz való eredeti viszonyát, azaz nem dől bele a fordulóba. Természetesen mint minden esetben, itt is a tárgy a tengelye alapján vesz részt műveletben, az fog az úton haladni és az fogja az út irányát követni.

Az itt ismertetett eljárással majdnem azonos a Grow effekt, amellyel a térbeli kinyomást egy animáció folyamán lehet létrehozni. Ehhez a kinyomandó tárgyat Group-ba kell kötni a kinyomást vezérlő úttal, úgy, hogy a Path legyen a szülő object, azaz ezt kell először kiválasztani a csoportosításkor. Az effekt majdnem ugyanazon beállítási lehetőségekkel bír, mint az imént tárgyalt Extrude funkció. Van egy plusz kapcsoló is, amelynek a Detailban nem lenne értelme, a "Time Reversed". Ha ezt kiikszeled, a kinyomás fordítva megy végbe, azaz nem kinyomás, hanem összehúzódás lesz belőle. A művelet itt is a Path első kontrol pontjából indul, illetve fordított végrehajtáskor ide húzódik vissza a tárgy.

Az Extrude és a Grow többi beállítási lehetőségét nem részletezem, azok nem tartoznak szorosan az út témakörébe, bár használhatók azzal együtt is.

A Path-ok alkalmazásának másik területe, az animációs mozgáspályák definiálása. Tulajdonképpen ez az a rész, ahol az út az autó és a helikopter pályáját vezérli, de az érthetőség kedvéért azokat hoztam fel a kinyomással kapcsolatban is.

Mivel erre a célra mindig a Stage editorban használatosak, nézzük meg, hogyan lehet ott létrehozni az utat. Hangsúlyozom, a Detail-ban létrehozottak is ugyan ilyenek, velük azonos módon használhatók!

A Stage editorban csak az Object menü "Add ... Path" pontjával lehet nyitott, vagy zárt utat létrehozni. Első lépésben a program rákérdez a névre. Ez nem a Path neve, hanem az azt tartalmazó fájlé. A név megadása után létrejön egy két kontrol pontból álló út. Manipulálni a pontjait itt is a Mode menü Edit Path módjában lehet, de kissé más módon, mint a Detail editorban tettük. A Path és az említett mód kiválasztása után ativálódik a Path menü, amely három pontot tartalmaz: Save Path, Split Segment és Delete Point. Az első gondolom nem szorul magyarázatra, a második a kijelölt görbét, vagy görbéket felezi meg új pont(ok) létrehozásával, a Delete Point pedig értelemszerűen törli a kijelölt pontokat.

A Stage editor Object menüjének van még egy Path-szal kapcsolatos parancsa, a "Show Path Lenght", ami az út hosszát mutatja meg Imagine egységben.

Miután létrehoztuk vagy betöltöttük az utat, rá kell venni a tárgyakat, hogy kövessék azt. Ezt nem demagógiával tehetjük meg, hanem az Action editorral.

Ahhoz hogy egy tárgy az úton haladjon végig, adni kell a tárgynak egy új felsoroló jelet, amelyben a "Follow Path"-ot választjuk. A megjelenő kérdezőben meg lehet adni, hogy az út követése mely képkockákon menjen végbe, ez a Start Frame és az End Frame gondolom ismerős. A Path-hoz az út nevét kell írni (nem a fájlnevet!). A következő négy értékkel az úton való mozgás kezdeti és befejezési sebességét és gyorsulását lehet szabályozni. Egyenletes sebességű mozgás esetén ide nem kell semmit sem íni.

Ennyi beállítás után a tárgy csak pozíciójával fogja követni az utat. Ahhoz hogy ezt irányával is megtegye, a tárgy Alignment felsorolójelét is be kell állítani "Align to Path"-ra. A megjelenő kérdezőben a Start Frame-n és End Frame-n kívül csak egy dolgot lehet beállítani, a "Keep Z Horizontal"-t. Ha <ez nincs kiikszelve, az út mentén haladó tárgy horizonthoz való viszonyát is a Path határozza meg. Kiikszelése estén a tárgy megtartja X tengelyének eredeti állását, csakúgy mint azt az Extrude-nál ismertettem.
Nos ennyi, amit az utakról el akartam mondani, a többit a fantáziátokra bízom. Ha most még egy kicsit zavarosnak is tűnik, néhány próbálkozás után kitisztitul a dolog. Ha valaki mégsem ért valamit, nyugodtan kérdezzen.

A jövő hónapban a világításról, a lámpákról lesz szó, addig is jó Imaginálást!

Aurum

SYNDICATE



Ami a Syndicate-ből kimaradt

A Syndicate cikk befejezése után sok olyan plusz dologra jöttem rá (és rengeteg jutott eszembe, amit egyszerűen kifelejtettem), amit úgy gondoltam érdemes megosztani veletek. Így hát most következzék egy kis kiegészítés a Syndicate cikkhez, mely főleg tippeket és hasznos tudnivalókat tartalmaz ehhez a kiváló játékhoz.

A járművekről: Említettem ugyan a járműveket, azonban az kimaradt, hogy több fajtájuk létezik. Számszerint a több kettőt jelent. Van egy polgári típus és egy karhatalmi. Mindkettőt igénybe tudjuk venni oly módon (ha nem üres, hanem utasaival együtt éppen kóricál valahol), hogy belelövünk egyet. Ilyenkor a benne utazók elhagyják a járművet (feltéve ha nem Gauss Gun-nal lőttünk bele a kocsiba, mert ilyenkor is elhagyják, csak éppen angyal alakjában. A másik dolog a járművekkel kapcsolatban, hogy ha olyan küldetést hajtunk végre, melynek célja a jármű használata (vagy csak muszáj használni a kapuk miatt), akkor ha van módunk rá, biztosítsuk a kocsi haladási útvonalát kiállított ügynökökkel, mert mint már említettem, a kocsik nagyon érzékenyek.

A bombákról: Ellenségeink (főleg Európa után) szívesen zsebre tesznek egy időzített bombát mielőtt elindulnának a küldetésre, így amikor lepuffantjuk őket, akkor a bomba megbosszulva tulajdonosát, elkezd ketyegni. Néhány pályán ezt nagyon jól ki lehet használni mint támadó fegyvert. Várjuk meg míg újra lesznek ellenségek a bomba környezetében, majd durrantsunk egyet oda. A hatás garantált. Természetesen a nálunk lévő bombát is fel tudjuk hasonlóképpen használni.

A lövöldözésről: X.X. Rainbird szerint (ki szintén tudora a játéknak) ha már nagyon profi az ember, akkor simán el lehet érni, hogy az ellenségeink egymást puffantsák le nagy igyekezetükben. A módszer nagyon egyszerű, azonban kivitelezését csak gyakorlott ügynököknek ajánlom. Kerüljünk két ügynök, vagy ügynökcsoport közé, és egészen addig várjunk, míg el nem kezdenek emelkedni a fegyverek. Utána pedig iszkiri, de gyorsan.

A befogott emberekről: Kellemes dolog olyan küldetéseket végrehajtani amikor nem kell megkeresnünk minden martalócot, hanem csak egy emberrel kell foglalkoznunk. A dolog rossz oldala ott kezdődik, amikor a befogott emberrel vissza kell térnünk a kiindulópontra. Ilyenkor ugyanis az ellenséges emberek nem nagyon nézik hogy kire lőnek, így könnyen megeshet, hogy a Mission Failed feliratot látjuk feltűnni a képernyőn. Kétféleképpen segíthetünk ezen: 1.) Az összes emberünket nagyon előreküldjük, így rájuk irányul csak az ellenség tüze (nagy hátránya ennek a módszernek az, ami egyébként az egész programra igaz, hogy az emberek mozgásának iránya nincs igazán jól megtervezve, néha olyan lehetetlen helyekre tudnak bemászni az emberek, hogy onnan nagyon nehéz őket kikaparni). 2.) Biztosítjuk a haladás útvonalát kiállított ügynökökkel.

A kapukról: A kapuk olyan szerkezetek, amelyeket a designerek azért iktattak a programba, hogy kitoljanak a jónéppel, ugyanis a kapukon csak úgy lehet átkelni, ha az ember valamilyen járműben ücsörög. Nekem is első dolgom az volt, hogy megpróbáljak átslisszolni az éppen nyitva levő kapun. Nos nem sikerült.

A küldetésekről: Nagyon sokfajta küldetést kell teljesítenünk, amelyek némelyike komolyabb erőpróba elé állítja a szürkeállományunkat. Nem árt ha rendelkezünk egy kis angol tudással, ugyanis rengeteg időt megspórolhatunk akkor, ha rendesen lefordítjuk a küldetés szövegét. Ne sajnáljuk a pénzt a további infokra, mert nagyon hasznos dolgokat tudhatunk meg belőlük. Legkedvesebb agyafúrt küldetésem az volt, amikor meg kellett szerezni egy mentőautót, majd ezt oda kellett vinni a doktor háza elé. A leparkolt kocsiba szépen beült a doki és elindult meggyógyítani a páciensét. Ha sikerült neki épségben elérnie oda, akkor teljesítettük a küldetést. A másik ilyen agyafúrtka az volt, amikor a program sorban szétlövette az emberrel a kocsikat, csak éppen arról a kapuról nem volt szabad elfeledkezni, ami elválasztotta az embert a céltól.

Az utolsó küldetésről (sziget): Szerintem a legnehezebb küldetés, melyben mindent bele kell adnunk, hogy teljesítsük. A sziget gyakorlatilag egy nagy erődítmény melyen csak rendőrök és ellenséges ügynökök találhatók, méghozzá borzasztó nagy számban. Megoldani (szerintem) csak két elv betartása mellett lehet: 1.) Ne engedjük, hogy minden emberünk szabadon lövöldözzön, mert a küldetés közepén elfogy az összes muníciónk. 2.) Használjuk ki a lézer nyújtotta előnyöket, ugyanis a lézer egy lövéssel végez (méghozzá messziről) a legerősebb ügynökkel is, akinek egyébként lehet hogy 10 Mini Gun lövés is elkelne. Ennél többet nem árulok el a küldetésről, próbálja ki mindenki maga.

Bear™

WALKER

Vannak játékok, melyeket nem érdemes értékelni aszerint, hogy milyen agymunkát igényelnek a játék során. Nos, a Walker pontosan egy ilyen játék, nagyon kevés kreativitást, viszont annál több reflexet és harci kedvet igényel.

A játékban egy lépegetővel taposhatjuk át a 4 pályát, melyeken más és más korok fegyvereit vonultatja fel ellenünk az ellenség. Van azonban valami ami közös minden pályán, mégpedig az, hogy nagyon nehezen boldogulunk az ellenünk küldött rengeteg ártó szándékú emberkével és gépezettel. A játék elején kiválaszthatjuk, hogy Easy vagy Arcade módban kívánunk játszani. A fő különbség (persze a nehezebb pályákon kívül) ott van, hogy Easy módban automatikusan a 2. pálya után elérjük a Game Over-t. A játék utolsó 2 pályáját csak Arcade módban élvezhetjük. Lássuk tehát, hogy a 4 helyszínen a kezdő-animáció után mikkel is találkozhatunk:

Berlin 1944 - Tipikus második világháborús helyszín, az ehhez illő technikai szerkezetekkel. Elenségeink között szerepelnek a tankok, a lóvontatta ágyúk, és csapatszállító egységek. Már itt találkozhatunk a kedves kis mesterlövészekkel, kik a házak beugróiból tüzelnek ránk folyamatosan. Vigyázzunk azokra a kis emberkékre, akik mit sem törődve a veszéllyel, a hátsó fertályunkon kezdenek el kapaszkodni felfelé. Ha időben észrevesszük, akkor még van időnk belengetni őket, és így sikerül megúszni a csúfos felrobbanást. A légitámadás itt még nagyon gyenge, gyakorlatilag nem nagyon veszélyezteti lépegetőnket. A pálya végén két (egy - Easy) nagy rakétát kell kilőnünk mielőtt még az felszáll.

Los Angeles 2019 - Itt már nehezedik a helyzetünk, mert komolyabb technikával kerülünk szembe a pályán. Különféle tankok, rakétás kocsik, sőt Mad Max féle autók kerülgetnek minket és próbálnak a másvilágra küldeni. A légtér sem mentes ellenfeleinktől, repülők, helikopterek, sőt sárkányrepülők is próbálnak ellenszegülni akaratunkkal. A pálya végén egy nagy monstrummal találkozunk, melyet több helyen is hatástalanítanunk kell a végső győzelemhez. Külön figyelmet érdemel a sárkányrepülőket reptető rész, melynél értelemszerűen csak akkor lehet találatot elérni, ha éppen jönnek kifelé a sárkányosok. Ha arcade módban játszottunk, akkor máris itt a harmadik pálya.

Middle East Tonight - Hagyományos fegyvereket felvonultató pálya, inkább az ellenségek tömegei jelentik a veszélyt, nem pedig az erősségük. Találkozhatunk itt nagyobb és erősebb tankokkal, új fajta bombázó és csatarepülőgépekkel, valamint a helikopterek jeles képviselőivel. Motorosok, sőt nagyobb kapacitású rakétás kocsik is felvonulnak ellenünk. Érdekes újítás a pályán a megjelenő vörös célkereszt, mely egy nagyszabású szőnyegbombázás előhírnöke, ha tehetjük ilyenkor húzódjunk minél távolabb a célkereszttől. A pálya végén egy daru lesz az ellenfelünk, mely a félig kilőtt tankokat szépen a fejünkre dobálja, ha nem vigyázunk eléggé. Viszonylag könnyű ellenfélnek számít a többihez képest. Ha legyőztük máris itt az utolsó és egyben a befejező pálya.

The Great War 2420 - Természetesen 2420-ban nem a lóvontatta ágyúk a jellemzők. Minden automatizálva és robotizálva van a pályán, nehezen elképzelhető kütyük, harci gépezetek lendülnek ellenünk támadásba. Nagyon meglepő élményben lesz részünk, mert a föld alól rengeteg emberke, sőt harci gép terem a lépegetőnk közelébe, és bizony ember legyen a talpán, aki kivédi a támadásukat. A fegyverekre az a jellemző, hogy többségben vannak a modern lövedékek (lézer, plazma). Kedvenc emberkéink ismét a levegőbe emelkednek, méghozzá jetpack-ok segítségével. A pálya végén ismét egy monstrum kerül elénk, mely több pontból is tüzel felénk és közben embereket ereget magából.

Ha sikerült idáig eljutnunk, akkor megcsodálhatjuk a végső animációt, és elmondhatjuk, hogy végigjátszottunk az 1993 év egyik legjobban kivitelezett lövöldözős játékát. A játék grafikája nagyon profi (persze DMA-éknál nem nagy kunszt apró kis alakokat mozgatni). A hanghatások nagyon jól sikerültek és külön ki kell emelnünk azt, hogy A1200-on digitalizált beszédet is hallhatunk a játék közben.
Összefoglalva: ismét egy profi játékkal játszhatunk a DMA és a Psygnosis jóvoltából, csak azt nem lehet megjósolni, hogy meddig tudja a játék lefoglalni a játékost.

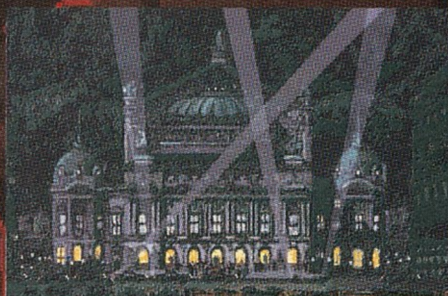
Bear™

GRAFIKA	97
ZENE	85
HANGULAT	93
ÖSSZESEN	93

AMIGA
Psygnosis
TESZT ANYAG

RETURN Of The PHANTOM

"A mai napon a Don Juan Triumphant az "Erik az Operaház Fantomja" című előadását mutatta be Párizsban. Teltház volt. Felcsendült a muzsika. Amikor kezdetét vette az előadás, elszabadult a pokol, leszakadt a díszes nagycsillár maga alá temetve





néhány nézőt. A katasztrófa okát vizsgálják."

A nevem Raoul Montand, nyomozó. Elmesélek egy érdekes történetet az operaház fantomjáról, Erikről.

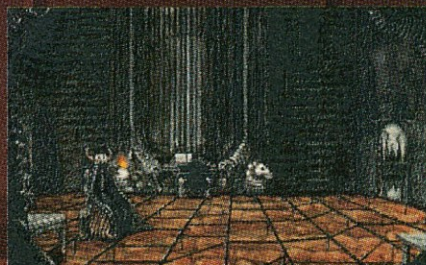
"Az operaházba érve találkoztam a ház vezetőjével, Monsieur Brae-val. Üdvözöltük egymást és kérte, hogy kövessem a tett színhelyére. Elmesélte amit tudott a dologról. Bántották a történtek és azt mondta, hogy ez egy lemásolt bűntény. Megkérdeztem tőle mit ért ez alatt? Azt válaszolta, hogy hasonlít arra, amit az Operaház Fantomja követett el 1881- ben. Valaki azt akarja elhitetni velünk, hogy a fantom visszatért! Kértem mondjon el mindent a Fantomról. Eriknek hívták, és az Opera alatt lakott. A jelenléte nagy vihart kavart, mivel szerelmes lett Christine Daae'-ba. A századfordulón megtalálták néhány személyes tárgyát, a maszkját, a "Don Juan" c. opera eredeti kottáját és a gyűrűt, amit Daae'- nak adott. Ezt a hölgy visszaadta, mielőtt eltűnt a szeretőjével, Vicont De Chagnyval. Ásatásokat végeztek, s így egy érdekes lakóhelyet, tárgyakat és egy csontvázat találtak. Erik tetemének hiszik, de ezt még senki sem bizonyította. Ezeket a tárgyakat az Opera könyvtárában őrzik. Megkérdeztem Christine Daae'-nak van-e valami köze a ma este éneklő csillaghoz, Christine Floranthoz? A válasz nem volt. Azt ajánlotta beszéljek Charles-szal, a menedzserrel. Ő lehet hogy tud segíteni. Beszélgetés után bementem a színpad alá. Az ajtó zárva volt, így felmásztam a gurítható lépcsőre. Kikukucskáltam a súgólyukon. Észrevettem egy alakot, aki maszkot viselt, fekete köpenybe volt. Sajnos a lyukon át nem tudtam utána menni mert, nem fértem ki. Lehet, hogy a fantom volt? Visszamásztam és körülnéztem az alsó helyiségben. Találtam egy kapcsolót, amely a színpadon egy csapóajtót működtetett. Kinyitottam az ajtót. Odatoltam a lépcsőt a lyuk alá és felmásztam a színpadra. Elindultam balra a színpadon. A függöny mögött, a földön egy színszűrőt láttam. A szinfal mögött, sok limlomot találtam. Bementem egy ajtón. Egy lépcső vezetett felfelé az első emeletre ahol ismét beléptem az ajtón. Két szobaajtó nyílt innen. A felém eső ajtó félig nyitva volt. Egy szobába jutottam, ahol a táncosok gyakoroltak. Találkoztam egy gyönyörű lánnyal. Szóba elegyedtem vele. Julie Giry-nek hívták. Szerinte a bűntényt a Fantom követte el. Két nappal ezelőtt látta, amikor kijött az öltözőből, a lépcsőházban. Amikor észrevette, a szellem elrohant. Teljesen normálisan öltözött, csak kicsit régimódian. Köpenyt viselt és pálca volt a kezében. Nem volt rajta maszk.

Csak egy pillanatra látta az arcát, de mivel sötét volt, úgy tűnt, mintha egy koponyára nézett volna. Megtudtam, hogy az ük-ük nagymamája képességeiből maradt még valami benne is. Elmesélte, hogy mit álmodott: árnyékok között látta, amint felemelkedik. Egy nő volt vele. Nem ismerte fel, de azért sejtette, hogy Christine Florent lehetett, mert a Fantom szerelmes volt Christine Daae'-ba. Úgy gondolta, hogy valamiféle kapcsolat van kettejük között. Mindketten tehetséges énekesek voltak. Talán ezért tért vissza a szellem itt és most. Megkértem meséljen még az ük-ük-nagymamájáról."Madamme Giry is az operában dolgozott. Jegyszedő volt, ő ügyelt a fantom díszpáholyára is. Látnok volt, tudott a fantommal beszélgetni anélkül, hogy látná őt. Könyvet is írt róla. Utasításokat hagyott hátra a páholyban, de ő mindig előre sejtette, hogy mi lesz a Fantom következő kérése. Felhívta a figyelmemet, hogy olvassam el a könyvet amit Madam Giry írt. Távoztam. A másik szoba zárva volt. Felmentem a második emeletre, ahol a szintén két ajtót találtam. A sztárszoba ajtaja tárva-nyitva. Bementem. Christine Florent öltözőjébe értem. Kapott a Fantomtól egy levelet, amelyben azt írta, hogy Christine-et keresi, hogy



megbosszulja amiért egyedül halt meg a katakombákban. Úgy véltem Christine miatt haltak meg az emberek az előadás alatt. Feltettem a szokásos kérdést? Azt felelte a szellemet Eriknek hívták, zeneszerző és építesz volt. Egyes emberek szerint értett a fekete mágiához. Christine Daae'-ról kérdezve, azt válaszolta hogy ismeri a Fantom történetét. Senki sem tudja mi történt közöttük. Cristine Daae' és Raul Chagny valószínűleg együtt mentek el Skandináviába. Megkérdeztem nem rokona-e Cristine Daae'-nak vagy Raul Chagny-nak? Annyit tudott, hogy Skandináviában született a nagymamája. Ő pedig fogadott gyerek volt. Távoztam. Lementem a színpad mögé a csigalépcsőhöz. Ahogy odaértem egy homokzsák zuhant el a fejem mellett. Az én fejemre szánták talán? Gyorsan felrohantam az emeletre, hátha találok ott valakit. A színpadon láttam egy elsuhanó árnyékot. Végigmentem a macskajárdán, de nem volt ott senki, csak pár színszűrő a lámpákra, lámpák, kötelek. Ott ahol a csillár lógott, a kötéldarabra egy cetli volt rátűzve. Nekem szólt. "Kedves Raoul. Itt az idő hogy rendezzük a nézeteltéréseinket. 100 év hosszú idő, hogy magunkba tartsuk a sérelmeinket, s ennek a súlya elviselhetetlenné vált. A bosszú dallama a legkedvesebb a fülemnek a sok zene közül. Hamarosan az Operaház ettől fog zengeni". Lementem a színpad alatti szintre. Itt megint egy csomó kacat volt, és egy zárt ajtó. Lejjebb mentem még egy szintet. Itt ugyanaz a látvány fogadott. Sok kacat. Felmentem a színpadra, így a másik oldalára kerültem. Ott ült a széken egy fiatalember, Charles, a színpadmester. Elmondta, hogy a színház alatt hatalmas tó és vízrendszer van. Katakombák, amik olyan hátborzongatók, hogy még a lámpák fényei sem tudják elűzni a rossz érzésünket. A lejáratokat lezárták. Elmentem az előtérbe, a direktor úr szobájához. Bementem. Azzal fogadott, hogy kapott egy levelet amelyben ez állt: "Nincs joguk bemutatni a művemet. Mondják le az előadást, különben történni fog valami". Lehet, hogy emiatt haltak meg az emberek is nem Christine miatt? Vagy mindkettő? Ő is felhívta a figyelmemet, a könyvre, ami a Fantomról szól. Elmentem a könyvtárba. A könyv az ajtó melletti polcon volt. Átlapoztam és megragadott a könyv vége. Idézem: "Erikkel kapcsolatban senki sem tudja mi történt. Nem tudják, hogy hogyan halt meg. Azt mondják, miután elmenekült Christine Raoul-lal, Erik egyedül és magányosan halt meg a katakombák mélyén. De ez nem bizonyított tény. Lehet, hogy szelleme tovább él várva, hogy Christine visszatérjen egy másik időben, másik formában. Nem hiszem, hogy a világ utoljára hallott volna Erikről". Észrevettem, hogy még egy bűntény történt a könyvtárban: eltűntek a tárgyak a vitrin alól. Visszamentem megkérdezni Brie urat tud-e a dologról. Brie úr, nem tudott semmit róla. Talán a Fantomnak értékesek. Valaki el akarja hitetni, hogy Ő a Fantom. Beszélgetés közben sikolyt hallottunk. Eltelt öt perc is mire felszaladtam a sztáröltözőbe. Szörnyű volt, Christine ott feküdt a földön, Julia zokogott mellete, és azt hajtogatta, látta a Fantomot a padlás felé rohanni. Elindultam arrafelé, tudván hogy csak egy kijárata van. Felérve a macskajárdára lenéztem. pechemre. Egy ember állt mögöttem fekete köpenyben. Maszkot viselt. Arra emlékszem, hogy zuhanok és sötétség borul rám. Mikor magamhoz tértem, egy csinos nő a nevemen szólítgatott, hogy térjek magamhoz. Christine Florentre hasonlított. Kiderült, hogy 1881. június 14-én tértem magamhoz, a lány Christine Daae' és engem Vicont Raoul De Chagny-nak hisznek. Vagy az is vagyok, csak a múltban? Az igazgató kérte, hogy keressem meg, mert talált egy másik üzenetet az Operaház szellemétől. Elmentek, és körülnéztem, milyen a ház a múltban. A csigalépcső felé kezdtem. Megláttam egy kampót a földön, felvettem. Felmentem a padlásra megnézni honnan estem le. Más volt. Nem voltak lámpák és egy kicsit átrendezték. Elmentem megnézni a csillárt, ami leszakadt. Odafelé menet észrevettem egy furcsaságot: egy modern fényszűrőt. Ezt nem 1881-ben gyártották, nem ebbe a korba való, vagy mégsem vagyok a múltban? Felvettem. Odamentem a lámpához. Megvolt. Lemásztam rajta, teljesen ép. Semmi rongálódás. Vissza a biztonságos padlásra és tovább a macskajárdán. Találtam még egy fényszűrőt, de ez zöld volt. Ezt is felvettem. Vissza a csigalépcsőn a színpad mögé. Gondolataimban előtűnt, hogy a fényszűrők ugyanott voltak ahol régen. Mint az 1993-as évben. Elmentem a színpad jobb oldalára. Igen, valóban ott volt a sárga fényszűrő. Ezt is felvettem, és ha már itt vagyok, akkor felmegyek Christine-hez, ha már úgy hívott. Zárva volt az ajtaja, a többi öltöző ajtajával együtt. Tényleg, azt mondta, hogy





elmegy valahová és ha visszajön, akkor majd nyitva hagyja az ajtót. Lementem a csigalépcsőn a színpad alatti szintre, mert úgy emlékeztem hogy ott van még egy fényszűrő, akkor teljes a kollekció. Meg is találtam. De találtam egy lámpást is, olyan mécsesszerűséget. Ezeket is felvettem. Meg kell találnom a Fantomot, hogy visszake-



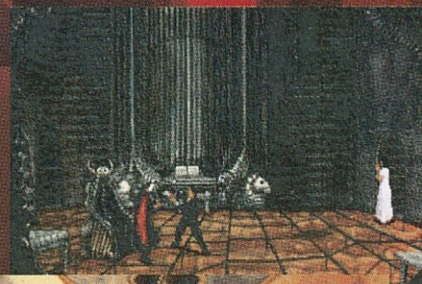
rüljek a saját időmbe. Lementem a pincébe. Semmi különös, csak egy kötélkupac. Felvettem a kötelet és a nálam levő kampót rákötöztem. Nem tudtam kell-e valamire, de valami azt súgta hogy így jó. Eltettem. Felmentem a színpad alatti szintre, és megpróbáltam kimenni azon az ajtón, ami az én koromban zárva volt. Sikerült. Nem kellett lemásznom azon a falépcsőn a színpad alatt. Ott volt egy ember. Jacques-nek hívták, súgó. Látta a szellemet a padláson. Csúnya volt, senki sem tudna ránézni undor nélkül. Torzan született, és anyjától az első ajándéka egy maszk volt. Már az iskolában is sokan gúnyolták. Tehetséges volt a zenében, utána építészetet tanult Perzsiában. Titkos ajtók, csapdák készítésében specialista. Charles Garmer figyelme nem kerülte el a tehetségét így felfogadta.

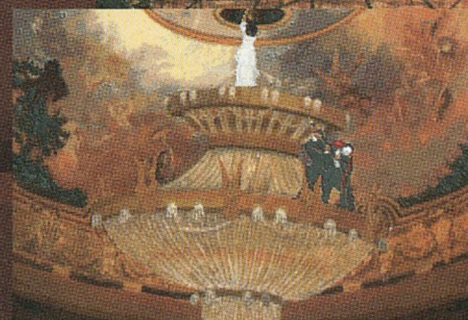
- Amikor a felkelők átvették a hatalmat, nekilátott berendezkedni a katakombákban és titkos bejáratokat is építhetett. Időnként zenét lehet hallani- orgona szól a falak mögül. Ezek után elmentem az előtérbe, ahol találkoztam egy férfival. Kiderült, hogy festő és balerinákat fest. Látnoki tehetsége is van, mert tudta, hogy nem ebből az időből való vagyok. Bementem Monsieur Richard szobájába. Beszélgettünk. Kapott még egy üzenetet. Ugyanaz az írás mint az előző. "Christine Daae' legyen a főénekes az Izabell házassága című előadáson és nem Carlotta. Különben a tragédia az ön lelkén fog száradni". Megkérdeztem mi állt az előző levélben. Alig nézett bolondnak, mivel már egyszer elmondta. Igaz nem nekem, de Ő azt hitte. Az állt benne, hogy fizessen neki havonta az Operaház fizetést, valamint béreljék ki az 5-ös páholyt, amit csak ő használhat. Elmondta még, hogy az 5. páholyt megkapta a Fantom. Meg hogy Christine az elmúlt hetekben ugrásszerűen haladt előre az éneklés terén. Az aznapi előadáson Ő fog énekelni. Felmentem Madam Giry-hez. Megkérdeztem nem látta-e a Fantomot, és nem rejteget-e valamit előlem. Visszakérdezett, hogy én nem rejtegetek-e előle valamit. Állította, hogy lelkem sorsát hatalmas erők irányítják, és vissza fogok kerülni a saját időmbe, ha a sorsom beteljesül. Azt mondta, talán tud segíteni. Erikkel kapcsolatban annyit mondott, hogy ő csapdákkal védi birodalmát és az egyik az olyan, hogy betűket lehet állítani kapcsolókkal. A szó amire nem működik a csapda, vele kapcsolatos. Valami, ami nagyon közel áll hozzá, valami tárgy, vagy név. Megígérte, hogy kinyitja az 5-ös páholyt, ha összeszedek három nem ebbe a korba illő tárgyat. A fényszűrők- villant az agyamba. Ezeket elhozva rövidesen beléptem a páholyba. Egyből észrevettem egy cetlit a mellvéden. "Kedves Victor, hagyja békén Christine-t, különben szomorú sorsa lesz". Megkopogtattam egy oszlopot, aminek hatására egy ajtó körvonala rajzolódott ki. De zárva volt. így már értettem, hogy tud észrevétlenül ki-be járkálni az 5-ös páholyból. Eldöntöttem, felmegyek Christine-hez. A csigalépcsőhöz érve muzsika hangja ütötte meg a fülemet ami a falakon keresztül. Christinnel beszélgetve érdekes dolgok derültek ki. Gyermekkorunk óta ismerjük és szeretjük egymást. Örült neki, hogy Carlottának fáj a torka, így Ő énekelheti a vezető szólamot. Apja sírjánál volt aki azt ígérte neki, hogy halála után elküldi a zene angyalát hozzá, hogy tovább tanítsa. A zene angyala most is segíti. Nem látja, csak hallja a falak mögül. Elérkezett az idő a gyakorlásra. Elküldött. Rosszat sejtve hallgatóztam. Hallottam Christine-t meg egy lágy, hipnotikus hangot beszélni. Gyorsan kellett cselekednem. Kikaptam a tűzoltófejszét a helyéről és szétvertem az ajtót. De mire ez megtörtént, Christine már nem volt sehol. Visszamentem az igazgatóhoz és elmondtam neki a töténteket. Erre kinyílik az ajtó, és bejön Christine. Közölte, hogy félrerakatott nekem egy kötelező tiszteletjegyet a pénztárban az előadásra, és ezzel kiment. Nem értettem a dolgot. Elmentem a pénztárba felvenni a jegyet. A pénztárostól kaptam egy borítékot. Kinyitottam. A jegyem volt benne meg egy levél. Christine írta: "Veszélyben vagyok. Előadás után keress meg!" Felmentem Madam Giry-hez. A jegyem a 9-es boxba szólt. Elfoglaltam a helyemet. Kezdetét vette az előadás. Megszólalt a zene, felhúzták a függönyt. Ott állt Christine fehér ruhában, gyönyörű volt. Hirtelen a Fantom leereszkedett egy kötélen és elragadta a lányt, majd köddé vált. Később az igazgatóval beszélgettem a történtekről. Átnéztek hátul mindent, de Jaques- el nem találkoztak. Elmentem megkeresni, s ahogy a színpad alá értem, ott feküdt Jaques holtan. Leesett a falépcsőről. Valószínűleg belebotlott a Fantomba, és az segítette a másvilágra. A földön találtam egy érdekes kulcsot. A kulcs fején egy koponya volt. Visszamentem az 5-ös páholyba, hátha nyitja a rejtekajtót a kulcs. Sikerült. Egy függőleges aknába kerültem. Alattam meg felettem is egy ajtó. A felső zárva volt, így az alsón távoztam. A látvány teljesen lenyűgözött. Egy hatalmas tavat fedeztem fel az opera alatt. Szemközt egy ajtó volt, mögötte sötétség. Meggyújtottam a lámpást, és bementem. Sejtettem hogy ez lesz a katakomba. Így elkezdtem feltérképezni. Nem volt könnyű, mivel trükkös ajtók nehezítették az utamat. Némi járkálással sikerült feltérképeznem a katakombát. Eljutottam egy igen borzasztó helyig. Egy csontváz hevert a fal mellett, mellette egy kard. Végre találtam egy fegyvert. De milyet? Egy ősrégi, rozsdás kardot. Mennyivel jobb lenne egy pisztoly. Előttem egy zárt ajtó,

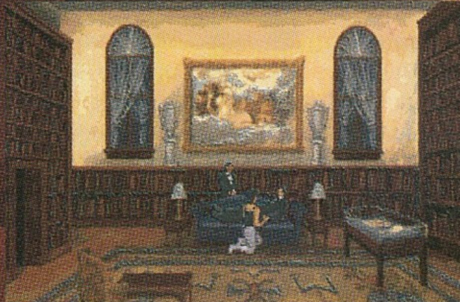
mellette egy gombsor. Megnyomok egy gombot és egy betű jelenik meg. Eljutottam a negyedik betűig, amikor a csatornából valami szörnyű gáz áramlott elő. Ájultan estem össze. Amikor magamhoz tértem, pokoli kín emésztett. Mégegyszer nem éltem volna túl. Eszembe jutott, amit Madam Giry mondott. A Fantommal kapcsolatos négybetűs szó. Beütöttem egymás után a négy betűt: E R I K. Szerencsémre ráhibáztam. Kinyílt az ajtó és bementem. Egy hatalmas pókháló terítette be a járatot. Használtam a kardot, ha másra nem is, de erre jó volt. Ismét egy nagy tágas teremben voltam, egy nagy földalatti tó vagy folyó partján. Szemközt két ajtó, mellette fáklya égett, ami azt jelentette, hogy járnak erre. A bal oldali ajtó zárva, a jobb oldali nyitva volt. Bementem. Iszonyatos hőség volt. Én egy hatalmas kályhafélén keresztülfektetett rudakon álltam, ahol lángnyelvecskék csapkodtak ki. A falon egy régi játék: rakd ki az ábrát címmel. Ahogy elnéztem négy ábrát lehetett kirakni. Mindegyik a Fantommal volt kapcsolatos. Ki lehetett rakni egy hegedűt, egy zongorabillentyűzet darabját, egy violin-kulcsot, meg egy maszkot. Kiraktam a hegedűt, semmi nem történt, csak kezdett egyre melegebb lenni. Úgy gondoltam, ha nem zene, akkor maszk. Másodikra kiraktam a maszkot. A szoba tetején kinyílt egy csapóajtó. Elővettem a kampós kötelet és feldobtam az ajtó irányába. Megakadt, felmásztam rajta és kijutottam egy igen különleges terembe. Ekkor meghallottam Christine hangját egy ajtó mögül. Csak annyit mondott, hogy a szörny bármikor visszajöhet, és az orgonán kell játszani, hogy az ajtó kinyíljon. Így leültem és elkezdtem játszani a Fantom kedvenc darabját, amit Jaques mondott. Kinyílt az ajtó és én bementem. Christine ott feküdt egy furcsa búra alatt. Találtam egy kulcslyukat, megpróbáltam a már egyszer bevált kulcsot. Kinyílt, de a búra már nem. Láttam az egyik fal mellett egy csomó koponyát. Megnyomkodtam őket, az egyikre kinyílt a búra. Christine azt mondta, hogy a zene angyalat, Erik, a tükrön keresztül beszélt hozzá. Meghipnotizálta és Ő követte. Az ajtót csak a Fantom tudta működtetni. Idehozta egy csónakkal. A Fantom az ujjára húzta a gyűrűt és azt mondta neki, hogy ettől fogva az Ő felesége. Christine odaadta a gyűrűt nekem.
Christine megígérte neki, hogy visszajön az előadás után, de Ő sejtette, hogy a fellépése után feltétlenül találkoznánk, ezért elrabolta az előadás alatt.

Átmentünk a másik szobába és ekkor belépett Erik. Felugrott az asztalra, a botjából lángot dobott felém. Sikerült elhajolnom előle. Elővettem a régi kardot és elkezdtünk küzdeni. A Fantom néhány ütésváltás után beleesett egy fura székbe és eltűnt. Christine-nel értetlenül néztünk egymásra, majd elindultunk az ajtón kifelé, ahol az előbb a Fantom jött be. Christine azt kérte, hozzam el a Triumfirát kottáját. Elvettem az orgonáról. Elindultunk kifelé ebből a furcsa világból. Egy tágasabb terembe érünk. A falnak támasztott gondola-toló fát magunkhoz vettük, és a terem másik végén lévő ajtón távoztunk. Kijutottunk a vízhez. Itt gondola ringott, késlekedés nélkűl beszálltunk. Hosszú csendes utunk volt, bár sejtettem, hogy Erik nem hagyja ennyiben. Visszaértünk a kazamaták elejéhez. Felmásztunk a létrán és bementünk a páholyba. Pontosabban csak én, mert ott várt Erik és leütött. De hamar magamhoz tértem. Vissza a létrához és ellenőriztem a felső ajtót. Nyitva. Akkor erre mentek. A padláson találtam magamat. Körülnéztem, sehol senki. Aztán eszembe jutott hátha a csilláron vannak. Leereszkedtem. Közben elgondolkodtam- ha lent vannak, meg még én is lemegyek, akkor is elbír-e a csillár minket? De már lent voltam. Tényleg ott voltak. A Fantom elengedte Christine-t, mi meg egymásnak estünk ismét. Kis hadonászás után kiverte a kezemből a kardot. Megfogtam a botot és hirtelen mozdulattal én kerültem fölülre. Úgy sikerült szorongatnom, hogy volt időm levenni a maszkját. Hát igen csúf volt. De a nagy verekedéssel járó himbálódzást, meg a túlsúlyt nem bírta tovább a tartó és elszakadt. Megint zuhantam.. A könyvtárba tértem magamhoz. Előttem Christine, vagy talán Florent? Közölték velem, hogy 1993-ban vagyunk és a Fantom nem járt itt az utóbbi 100 évben. Azt hitték, hogy túlságosan beleéltem magam a könyvbe, és hogy itt van a maszkja több mint 100 éve. Otthagytak, hogy pihenjek. Nem értettem hogy ez álom volt-e , vagy valóság. Odamentem a polchoz és leemltem a könyvet. Gyorsan az utolsó fejezethez lapoztam és ez állt benne. "Az Operaház Fantomja 1881-ben halt meg a bátor Raul De Chagny-val, amikor a két ember verekedés közben lezuhant a csillárral. Monsigneur Chagnyt hősként temették el, míg a Fantomot jelöletlen sírba helyezték. A tárgyait az Operaház könyvtárában őrzik. Úgy hiszem, a világ utoljára hallott az Operaház Fantomjáról." S ekkor elkezdett dörögni az ég. Nem tudtam mennyit feküdtem álomban, lehet, hogy közben elromlott az idő. Csak most így utána gondolva, amikor elhagytam a házat, tiszta volt az ég. Hogy mi történt, máig sem tudom pontosan; döntsék el Önök, hogy elhiszik- e vagy sem.







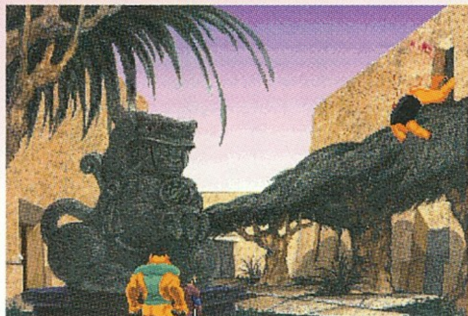


Raoul Montand- Ákos

RINGWORLD



A békés összetartozás kora volt ez az emberek és a



kzinek között. Az Ember-Kzin háború már csak halvány emlék volt néhány egyén számára.

Húsz év telt el, mióta az ember Louis Wu, és a kzin Speaker-to-Animals visszatért a Gyűrűvilágról, Ringworldről. Az útjuk még ma is sokak számára titok, kivéve a legmagasabb rangú embereket a UN-ben, és a Kzini Pátriárkákat. A technológia, amit a pupeteerek felfedtek Wunak, és Speakernek, tartós együttműködést eredményezett a Föld és Kzin között, hogy elkészítsék a leggyorsabb űrhajót, amit a különlegességéről neveztek el Hyperdrive II-nak.

Azonban nem minden a Technológia, amit Wu és Speaker magával hozott. Megtudták, hogy a Pupeteerek egy hihetetlen előrelépést jelentő kitenyésztést akarnak végrehajtani az embereken és a kzineken. Az embereket szerencséssé fejlesztették, a kzineket pedig a passzívabbá.



A UN reagálása a belső ügyek vizsgálatának fokozásában mutatkozott meg a területein belül. Minden esetre a szerencsés emberiség egy meglehetősen jó dolog volt.

A kzinek válasza némileg negatívabb volt, ahogy a Pupeteerek rejtett akciói az Ember-Kzin háborúk forróvérű harcosainak halálával végződtek. A Pátriárka erőszakos volt, a bosszúvágya majdhogynem megőrítette.

De a Pupeteerek nagyot hibáztak a kísérletükben, hogy békésebbé változtassák a



kzintiket. Nemhogy egy nyugodtabb fajt hoztak létre, de egy még ravaszabb és veszélyesebbet. Hasonló helyzet állt elő, mint ami az Ember-Kzin háborúkat előzte meg. A Pátriárka nagy gonddal és titkossággal kezdett bele a kzinek bosszújának megtervezésébe.

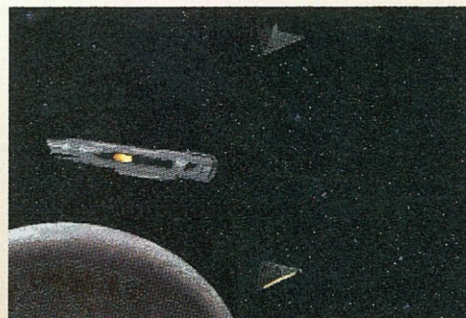
A kzin birodalom együtt dolgozott az UN-nel a Hyperdrive II terven, azzal a hátsó szándékkal, hogy megépítse a második, majdnem azonos hajót. A különbségek kizárólag a fegyverzetben mutatkoztak. A kzinti cirkáló többek között rendelkezett egy Slaver Disrupter Cannonnal, mely képes egy egész bolygó megsemmisítésére. A UN hajó teljesen fegyvertelen.

Hát, valahogy így néz ki az előzmény, itt kapcsolódunk be mi is a történetbe. Egy zsoldost alakítunk, akinek minden vágya, hogy megszabadítsa a világegyetemet a gonosz kzin pátriárkától.

Kezdéskor egy ajtó előtt álldogálunk. Nyúljunk bele a fénysugárba, ami a helyi csengő, mire egy kzin jön ajtót nyitni. Mutassuk meg neki a gyűrűnket, hogy bebizonyítsuk, az apja barátai vagyunk. Ekkor behívnak minket beszélgetni, amit pár bérgyilkos barátságos lövöldözése szakít félbe. Lőjük le a gyilkost, és vegyük fel mellőle az info disket.

Ha életben akarunk maradni, rohanjunk gyorsan a lebegőkhöz, ugorjunk be a hátsóba, és nyomjuk meg a szolga (slave) gombot. Aztán pattanjunk be az első kocsiba, dugjuk be az info disket a leolvasóba, nyomjuk meg a master gombot, majd az indítógombot is.

Egy támaszpontra érkezünk, ahol a Hyperdrive II-t tartják. Az őr leszerelését engedjük át a barátunknak, aki bejuttat minket a raktérbe. (A falon keresztül...) Sajnos két őr idő előtt észrevette ténykedésünket, ezért megint erőszakhoz kell folyamodnunk. Őket is lelőjük.



Mire ezzel végzünk, a haver már a kapitányi hídon van, és a hajó beindításával foglalkozik. Csakhogy az indítás hangjára, meg egyéb okok miatt egy nyílásból a főgépész mászik elő, majd mivel nem bírja fölfogni, hogy mi a jófiúk vagyunk, elro-



han szétkapni a bárkánkat. Menjünk utána beszélgetni egy kicsit. Mivel még mindig nem fogja föl a helyzetet, lőjük le őt is. Már úgyis belejöttünk.

Legközelebb az orvosi részlegben találkozunk nehézfelfogású barátnőnkkel, aki valami bizonyítékot követel állításaink igazolására. Rakjuk be az info disket a leolvasóba. Erre már nem tud mit tenni, úgy dönt, segíteni fog.

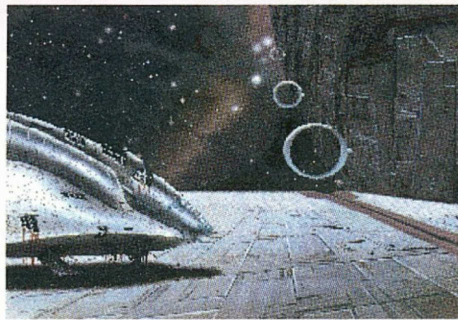
Csakhogy egy Pupeteer hologram elkezd kavarni, és kijelenti, hogy ha nem szerzünk meg neki egy rakás stasis boxot, elárulja a rosszfiúknak a koordinátáinkat. Nincs valami sok választásunk, irány a Gyűrűvilág.

Az első doboz egy űrhajóban van egy primitív törzs falujának kellős közepén. Szerencsére az őslakosok nem rendelkeznek valami magas IQ-val, így be tudjuk nekik mesélni, hogy mi tulajdonképpen kiránduló istenek vagyunk, és nagyon szeretnénk látni az égből jött ezüsttojásukat. (Ez lenne az űrhajó.) Erre nagy boldogan kijelentik, hogy oké, de előbb le kell győznünk egy démont. Ezt a feladatot Seeker barátunk végzi el.

Némi szövegelés után kiderül, hogy a törzsfőnök igencsak szomjas, így hát hozzunk neki egy kis sört. Ezt a leszállókapszulában lehet szerezni a második emeleti beépített kajáldában.



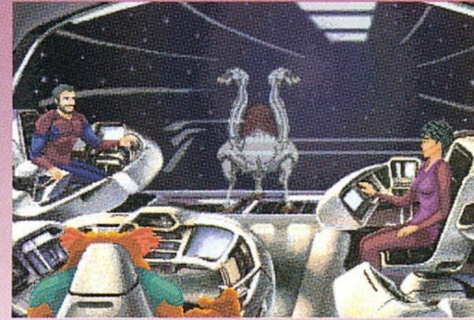
Amint a főnök megissza a sört, és a lánya hajlandó lemászni rólunk, indulhatunk is felfedezni. Vegyük föl a kötelet a konyhából és a létrát a főnöktől. Ez utóbbit támasszuk a falhoz a szabadban, majd az így elérhetővé vált sziklára kössük rá a kötelet. Most másszunk le a nyíláson.
Egy szentélybe jutunk. Nézzük meg a falon lévő bőrdarabot, amire a Tech megoldása van festve. Menjünk ki az ajtón és lopjuk el a Ringworld jelet. Mikor kimászunk a lyukon, láthatjuk, hogy a nagy sárga isten legyőzte az áldozatát, úgyhogy átjuthatunk a Techen. Az űrhajónál használjuk a scanert a hajón, majd miután jó nagyot koppantunk, húzás a második boxért.



Megérkezéskor a haver úgy dönt, hogy egyedül fogja megszerezni a cuccot, úgyhogy fogja magát és becaplat egy barlangba. Próbáljuk meg lebeszélni a tervéről azzal, hogy rámutatunk a csonthalomra a nyílásnál. Természetesen ez nem sikerül, Seeker csapdába kerül és nekünk kell megmenteni őt.

Mielőtt még elindulnánk, vegyük föl a második emeletről az elsősegély dobozt, aztán hajrá. Persze mi is beleesünk egy lyukba, melynek eredményeként rövid beszélgetés után a főnökkel az éléskamrában kötünk ki. (Sajnos kajatartalék megnevezéssel.) Gyógyítsuk meg Seekert a dobozunkkal, vegyük föl a fal mellől a csontdarabot, aztán másszunk ki a lyukon.

Óvatosan, nehogy megint elkapjanak, menjünk a kötélcsapdához, és a csontkés segítségével szabadítsuk ki a kis denevérforma lényt. Ha most megint elkapatjuk magunkat, a denevér egy üveget ad



nekünk, amiben ellenméreg van. Ezt itassuk meg Seekerrel, aztán kövessük a lényt.

Mikor a helyi gonosz fickók ismét úgy döntenek, hogy tarthatatlan állapot, hogy folyton elmászik a kajájuk, vegyük elő a pisztolyunkat és bénítsuk le őket. Mostmár bemászhatunk a második oszlop jobb oldalán lévő titkos ajtón. Vegyük föl a stasis boxot, aztán toljuk el a kajatartályt lezáró szikladarabot. Irány a harmadik box.

Ez egy elég egyszerű küldetés, lévén, hogy csak az ügyességünkre lesz szükség. Miután elolvastuk az információkat a static fieldről a számítógépben, egy robotot kell eljuttatnunk a távolban látható sziklához. Közben ki kell kerülnünk a napvirágokat. Ha nagyon nem akar sikerülni a dolog, rábízhatjuk az irányítás a kzinre is, így is ugyanaz lesz az eredmény.

A negyedik box a víz alatt van. Mivel a probe tönkrement, azt nem használhatjuk, de itt van a segítség egy Skeenar nevű kopoltyús fickó személyében. Viseljük a búvárruhát a landerben, majd a zsilipen át menjünk a partra. Innét a halember a főnökhöz kísér minket, aki hajlandó segíteni, ha visszaszerezzük a fordító moduljait. Ehhez a lebegő segítségével tudunk eljutni, ami a lander alsó szintjén van, és a kezelőpultnál hívhatjuk elő.







A fordító egy tudósféleség lakásában található, aki igencsak pofátlanul nem hajlandó tudomást venni rólunk. Az ilyen viselkedést nem nézhetjük tétlenül, lőjük le. (Ezért szeretem ezt a játékot. Mert olyan békés.)

Vegyük fel a befőttesüveget, és töltsük meg a hordóban lévő szmötyivel, aztán kutassunk egy kicsit a falon lévő fekete lyukban. A polcon az egyik könyvben egy cetlit találunk. Nyissuk ki vele a széket, majd a páncélszekrényt is a kulccsal. Vegyük föl a modult, aztán húzás vissza a hajónkhoz.

Itt a jobb oldalon lévő pultnál be kell hívnunk a probe-ot, majd némi szerelés után fölvenni a karját. Menjünk ki a partra és adjuk át Skeenarnak a fordítót, az üveget, és a kart, aztán a stasis boxszal menjünk a következő helyszínre.



Az ötödik doboz egy kastélyban van, ahol mint kiderül, az embereket, így minket is, rabszolgaként alkalmazzák. (Nem rossz, ahhoz képest, hogy már istenek is voltunk...) Miután Seeker barátunk eltávozott, menjünk oda a nagymosást végző fickóhoz, és kérjünk el tőle egy ruhát. Így már bemehetünk a kastélyba.

Az őrök a munkafelügyelőhöz visznek minket, ahonnét egy fűcsomó felvétele után menjünk át az ebédlőbe. Miután urunk és parancsolónk nagy lelki nyugalommal legyilkolta az egyik szolgáját, kérjük el a tunikáját, mondván, hogy kitisztítjuk. Ha ezt felmutatjuk a kútnál álló őrnek, bemehetünk a nagyúr szobájába.

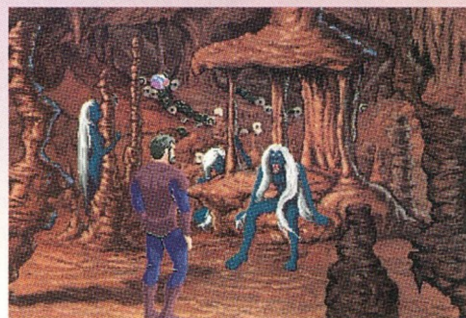
Mindenek előtt rakjuk le a füvet az ágyra, aztán a hátsó szobában húzzuk meg a szobor egyik szarvát. Kinyílik a titkos rekesz, ahonnét két kardot vehetünk fel. Az egyenesebbiket dugjuk be a hálószobában az oszlop nyílásába, vegyük föl a stasis boxot, majd a gyertya segítségével gyújtsuk meg a fűcsomót. Végül rohanjunk ki az erkélyre és a kommunikátor használata után már repülünk is az első és egyben utolsó stasis boxhoz.



Megérkezéskor használjuk a deaktivátort, aztán a titkos panel mögötti képekkel nyissuk ki a zárat. (Sorrend: 341526.) A sebesült lényt húzzuk ki a hajóból, és adjuk rá a sisakot. A tőle kapott kulcs segítségével nyissuk ki a generátor ajtaját a hajóban, majd használjuk rajta a stasis boxot. Vegyük föl az immár elérhető modulokat és a generátort, aztán térjünk vissza társainkhoz.

Csakhogy a sisakos lény úgy dönt, hogy mostantól ő lesz a főnök, és mindenféle hullámokkal kezdi bombázni az agyunkat, melyek hatására mindenki azt teszi, amit ő mond. Legalábbis egy ideig, mivel a hullámsemlegesítőnkkel lekapjuk róla a sapkát, őt magát meg belökjük a hajóba.





Most, hogy már megvan az összes boxunk, ideje elindulnunk a Pupeteerek bolygójára. Pechünkre a Destroyer, a kzinek csatahajója már megérkezett, úgyhogy nem sok időnk marad a tervünk kitalálására. Ugorjunk be a landerbe, majd az ellenséges hajó közelében használjuk magunkon a pajzsmodulokat. Ez még persze nem akadályozza meg a cirkálót abban, hogy szétlője a hajónkat, de legalább annyi időnk marad, hogy a hajtóművén használjuk a hullámsemlegesítőt. Aztán már csak egy teleportálás, és itt a vége, fuss el végre.

Created By DL Rainbird





Üdvözlet minden szerencsétlen elvonási tünetekben szenvedő GURU olvasónak! Nem is akármilyen, hanem iszonyatosan meleg üdvözlet, mert amikor ezeket a sorokat írom, akkor éppen a parádi táborban ülök egy alig 50 fokos sátorban és azon gondolkodom, hogy mit kéne kitalálnom, aminek az ürügyén több kilométer távolságra kerülhetnék az Amigák közeléből és véletlenül éppen a strandon kössek ki. Na sebaj, amíg valami jó ötlet fel nem bukkan felforrt agyam mélyén, addig levelezési rovatot írok, szerencsére azon nem kell egy iciripicirit sem gondolkodni. (Közjáték: miközben hátraszóltam a Chri$ta nevű pszeudo zöldhajú vízitündérnek, hogy kérem azokat a végtelenül érdekfeszítő leveleket, a Joco nevű elmebeteg csendben megkérdezte, hogy csak ennyi levelet hoztunk-e Brazilnak? Komolyan elgondolkodom rajta, nem kéne-e Joco-t büntetésből eltiltani a strand közeléből.)

Egy kis pszihológia

Sziasztok! (...) Bennem mindig felmegy a pumpa ha hazugságokkal próbálják befolyásolni az embereket. Első felvonás: H-peroxidos Liebmann Katalin a híradóban beolvas egy hírt, melynek lényege a következő: itt és itt összejöttek a "psychósok" és felhívták a t. nagyérdemű figyelmét arra, hogy a videojátékok gyakorta okoznak epilepsziás rohamokat, valamint sok játék fajgyűlöletre ösztönöz. Puff kész, elég! Én személy szerint nem ismerek a környezetemben olyat, aki epilepsziás rohamot kapott volna játék közben, de olyan igen, hogy egyébként békés természetű egyén a legbárábérebbül káromkodni kezd. Epilepsziát szerintem az kap, aki már eleve epilepsziás volt. A fajgyűlöletről csak annyit, mutassatok nekem egy programot amiben ...kat, ...ket vagy ...kat lehet "írtani". (Censored by Brazil (c) 1993) Természetesen lehetnek vadhajtások, de azért nem kell általánosítani, hisz itt is van cenzúra. Második felvonás: Ez már a rádióban hangzott el, szintén "psychós" személytől. Ez a személy azt állítja, hogy az elektronikus játékok és a tévénézés rombolja az emberi jellemet, egyéniséget. A világon akkor millió jellemtelen emberi roncs szaladgál! A másik mondatával viszont egyetértek, aki a gépét egy kicsit is szereti, könnyen kialakul nála a gépfüggőség. Ha véletlenül eladja vagy pár napig nem tudja használni, jelentkeznek az "elvonási tünetek". Mind fizikai (fejfájás, stb), mind érzelmi téren. Ezekhez csak annyit tudok hozzátenni, tartsunk érték és mértékrendet, először a tanulás, munka, idős mami és csak azután a gép! Persze az néha nehéz, de a rendszeresség segít. Bizonyos programokat bizonyos kortól, érettségtől, mint a filmeket! De nézzük az érem másik oldalát. Segíti a nyelvtanulást, segíti az emlékezőképesség fejlődését, segít a munkában. Mindig jobb ha valaki otthon ül, mintha alkoholista, drogos lenne vagy az utcán kortársaival randalírozna. Jó volna ha rendet raknátok, amennyire lehet) a szülők, nagyszülők, a kétkedők és laikusok fejében! A monitoros száraz non-interlace szemeimmel üdvözöllek benneteket! (Tóth Gábor)

Íme egy levél, ami azt bizonyítja, hogy milyen komoly témákkal keresnek meg időnként bennünket. Sok hozzáfűznivalóm lenne a témához, csak a hely kissé szűkös itt, és egyébként se lenne kedvem egy egész könyvnyi anyagot legépelni. Tudod, az a legnagyobb baj kedves Gábor, hogy egyszerre van igazad neked is, és a "psychós" szakértőknek is. Meg egyszerre is tévedtek óriásiakat. Szerintem legalábbis, mert: 1. hát túl sok epilepsziás rohamot én sem láttam még számítógéptől előidézve. Ideges (enyhe szó) embert viszont nem is keveset. 2. Cenzúra tényleg van. Néha működik is. 3. Tudod, a világban több százmillió degenerált barom rohangál, bár azt gondolom, hogy ezeknek elenyésző részük játszik csak ún. elektronikus játékokkal. Tévét viszont sok ember néz, amiből sok-sok okos dolgot tudhatunk meg, így pl. azt is, hogy mi az, ami az orrunkat is tisztíccsa, hogy a többit ne is említsem. 4. A gépfüggőség igaz. Undorító egy betegség. 5. Írásod alapján nem lehetsz túl koros. Mibe fogadunk, hogy te is láttál már olyan filmet, ami nem pont a te korosztályodnak szól? 6. Valóban jó lenne a fejekben rendet rakni, de ehhez mi egy bocinyit kevesek vagyunk, és az is nagyon biztos, hogy nem az aggódó nagymamákkal kéne kezdeni... 7. Senkinek nincs ám megtiltva, hogy néha elgondolkozzon mindezeken (is)!!!

Kalózok áldozata

T. Cím! Az egyik "híres" magyar program másoló csoport korrupt eljárásairól szeretném tudósítani Önöket, és ha leírják az újságba, természetesen az olvasókat is, amit remélek. (...) (Forgó László, Hódmezővásárhely)

Nemnemnemnemnem. Leírtam jópárszor, hogy hogyan vélekedek ezekről a társulatokról, igaz kissé változott a véleményem azóta. Negatív irányba. Tanulságos lenne persze leírni, hogy ez a "cég" csak a pénzt szedi be, a másik viszont egy hét alatt küldi az "árut", és hogy azok milyen jó és szuper és tökös gyerekek. Egy frászt. A kalóz az kalóz, és ezzel az ügy részemről le van zárva. A megoldás az, hogy ne vegyen senki egyiktől se semmit. Még akkor se, ha valamelyik "cég" néha tényleg elküldi a kért lopott (mondom LOPOTT) szoftvert, ami néha talán végig is játszható. Azt hiszem erre a témára egyszer részletesen vissza fogok térni.

Kezdő mágushölgy levele

Hi Brazil! Van itthon egy PC-m. Namármost. Az a gondom, hogy nem tudom, hogyan kell az Eye of the Beholder (1)-ben varázsolni. Ha lehet közöljétek le ezt a lapban, mert még a mai napig se tudtam erre rájönni. MÁS: a GURU és PC-s különszáma is szuper, kafa, fenomenális, nagyszerű, nagyon jó stb!!! (Hmm, bocs, de ezt muszáj volt teljes egészében leközölnöm! Brazil) Kérdések: 1. Lesz-e lemezmelléklet a GURU PC-s különszámban? 2. Mi a ménkű az a lemez GURU? 3. Hogy hívják igazából Lilyt, CovBoyt, Chri$tát, Shy-t, Masell-t, Gaborcát és téged? Na, csaó! (Bálint Erika 10 éves, Budapest)

Lehet, hogy ezután nem fogsz szeretni, de fogalmam sincs, hogy kell az EOB-ban varázsolni. Annyit viszont megtettem (csak és kizárólag Te kedvedért), hogy megkértem valamelyik szakértőt, hogy méltóztasson neked válaszolni. Remélem, mire ezeket a sorokat olvasod, már hatalmas varázslóvá sikerült fejlődnöd. Mármint a Beholderben. Válaszok: 1. Ez egy jó kérdés. 2. A lemez GURU az kétféle dolog. Egyrészt egy amigás floppylemezen terjesztett újság, másrészt egy indiai vallási vezető vas vagy alumínium lemezből kivágott sziluettje. 3. Az attól függ. Általában hallgatunk az egyszerű mindennapi "gyere ide" felszólításra, néha csak a "kész a kaja" vagy a "kezdődik a dallas" hatásosak (ez persze egy hazugság volt, mert csak a fridisóra gerjedünk be igazán).

Itt kapható a GURU póló! (X)

Helló Brazil! "Ne engedd, hogy más kösse meg a kisdobosnyakkendődet, mert lehet, hogy túl szorosra húzza és meg találsz halni!" - egy Pajtás a Zsebtévéből. Azért írok neked, hogy lehet-e még GURU pólót kapni. Mert ha igen, akkor nekem küldhetnétek némi pénzmag ellenében egyszerre 2-t is. Jó lenne, ha az egyiket alá dedikálnátok. A Brazil KV igen híres, gratulálok! (...) A 93/7-es számban a levelezés alapján remélem, hogy nem vagy munkanélküli. (...) (Vida Gergő. Balassagyarmat)

Igen, nem tévedés kedves olvasó! Ön azon szerencsések egyike lehet, akik a kivételes minőségű, eredeti golyóálló GURU pólót megvehetik! Persze csak abban az esetben, ha a megrendelőlapot még ma visszaküldi címünkre, hiszen készleteink erősen korlátozottak! Csak most, 350 magyar forintért öné lehet az a póló, amit az igazi amerikai B52-es pilóták hordanak; amitől 3 nap alatt annyi kilót fogy le, amennyit csak akar, és közben természetesen annyit eszik, amennyit csak akar; viselésével mindent túlélhet, még kést sem kell hozzá vennie! Ne feledje, csak kevés példányban áll rendelkezésünkre a világ eme remekműve! Külön kérésre dedikált, sőt akár szakembereink által elszakított pólót is tudunk szállítani! Itt a soha vissza nem térő alkalom! Miért várna tovább???

Kösz az aggódást, nem vagyok munkanélküli. Azon csodálkozom kicsit, hogyan lehet a Brazil Kisdobos Vállalkozása már most ilyen híres, hiszen csak most kezdünk igazán nyomulni. Nálunk lehet például GURU feliratú szigorúan minőségi, eredeti kék kisdobos nyakkendőket rendelni. Már az 1848-as szabadságharcban is ezt hordták a kisdobosok! Csak tessék, tessék...

Itt a vége fuss el véle. Közlöm azokkal, akik netán nem vették volna észre, hogy a levelezési rovat ebben a formában és minőségben itt és most véget ért, néhány centivel alább pedig a papír is ezt teszi majd, érdemes lenne esetleg lapozni. A valamikori viszontlátásig búcsúzik:

Brazil, a kisdobos

(Preview: a jövő hónaptól új technológiával (BRADILERO tm) készül a levelezés. Na végre!!! Brazil)

AMOS the Creator

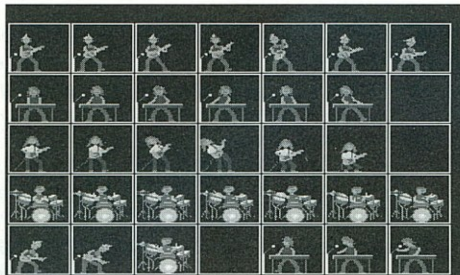
Eddig tizenkétszer találkozhattunk a GURU oldalain, s a levelekből úgy látszik, hogy sokan kedvet kaptak részletesebben is belemélyedni a nyelv rejtelmeibe. Persze ehhez is sok-sok türelem és csalódás tartozik. Csalódás, mert azért ne várja senki se, hogy szuperjó, a gépet 100 %-ig kihasználó nyelvet tanul. De azért tanulni nem rossz, sőt.

Az idei év nyári híre, hogy végre, sok huzavona után bejelentették az Amos PC verzióját. A várható megjelenése 1994 közepén, végén. A program Windows, és NT verzióban jelenik meg, a Mandarin Software szerint. Vagyis ha netán csak 1 Mbyte memóriád lenne, azzal nem sokra jutsz vele. Természetesen rendelkezésre áll majd Compiler és 3D. vektor szerkesztő. Most már csak az a kérdés, hogy a hasonló PC, Basic szintű nyelvek (pl. VisualBasic stb) mellett milyen lesz a fogadtatása, sikere. De ez egyelőre a jövő év zenéje. Még visszatérünk erre a témára.

A mostani részben egy kicsit animálgatunk.Ismétlésül magáról az animációról. A Professional Amos képes DPaint anim fájlok lejátszására. Itt meg kell adni a lejátszás sebességét, a frame, kockák számát, és az ismétlődések, Loop mértékét. A sima Amosban nem lehet DPaint anim fájlt megnézni. Helyette több lehetőséged van az animációk lejátszására.

Képenként mented ki az animációt (DP-ben). Majd egyenként töltöd be Amosba (külön, külön képernyőre), majd ezeket a képeket felváltva kapcsolgatod. A megnyitott képek száma 8 darab lehet maximálisan. De ez nem azt jelenti, hogy csak 8 frames animációt készíthetsz. Ha már egy képernyőt felvillantottál, arra már semmi szükség, ide beteheted a 9. majd a következőre a 10. stb képeket. És így tovább. Ennek a hátránya az, hogy mivel a memória véges, kénytelen vagy a floppy-hoz nyúlni, ami persze jócskán lelassítja a folyamatot. Persze HD-ról semmiféle lassulás nem észlelhető. Előnye viszont, hogy akár mindegyik képhez más, más palettát is használhatsz.

A másik lehetőség, hogy az Amos-hoz adott Sprite-Grabber.Amos programmal kivágod BOB-nak a képet, lehetőség szerint csak képrészletet. Ezek száma maximálisan 512 darab lehet. Mármint egyszerre a képen! Maga a BOB animáció hosszának (frames) csak a memóriád, lemezed kapacítása szab határt. A BOB animációhoz akár HAM. Bob-t is használhatsz! Ahhoz, hogy az animációd jól sikerüljön, sok türelemre és kitartásra van szükség. No persze némi grafikai tudás se lényegtelen. Fontos, hogy a BOB-okat úgy vágd ki, hogy a BOB 0,0 koordináta pontjaihoz viszonyítsd az animációt. Valahogy így kellene kinézni egy képnek, ahonnan kivágod a Bob-kat:



Mint láthatod (vagy nem) a BOB-ok pozicionálva vannak. A kivágás úgy történik, hogy a BOB keretén belül egy pixellel legyen kisebb. Vagy a keret ne látszódjék. Logikus. Ha nem pozicionálod a BOB-okat, kivágást akkor az a fura jelenség áll elő, hogy az BOB animáció lejátszásánál maga a BOB ide-oda fog ugrálni attól függően, éppen hogy sikerült kivágnod.

Miután kivágtad és elmentetted a BOB sorozatot, le is kellene játszani. Most erre lássunk egy kis példát.

```
Screen Open 1,320,256,32,Lowres
Cls 0: Curs off: Hide
Double Buffer ' hogy ne villogjon a kép
Load "DF0:BOBanim"
Channel 1 To Bob 1
' animáció az egyes csatornán
Get Sprite Palette
Bob 1,100,100,1
A$="Anim 0,(1,5)(2,5)"
Amal 1,A$
Amal On 1
Wait Key
```

Az A$-ban leírt kifejezések.
Anim 0 - végtelenített animáció
(1,5) - 1.-es BOB 5.-sebesség

BOB mozgatása animáció közben:
A$=A$+"Move 100,12,110; Move 100,-12-110"
Amal 1,A$: Amal On 1 - Sorokat kell még beírnod.

Ügyeljél arra, hogy lehetőleg összhangban legyen az animáció és a mozgatás. Könnyen előfordul, hogy az animált ember olyan benyomást kelt, mintha a Holdon sétálna. Egyet lép, közben beér a kép közepére.

Amennyiben egér figyelését szeretnéd, miközben az animált Bob legyen az irányítható tárgy.

```
A$="Main:If XM>100 Jump Test"
A$=A$+"Let X=XM"
A$=A$+"Test: If YM>100 Jump Main"
A$=A$+"Let Y=YM Jump Main"
A$=A$+"Anim 0,(1,5)(2,5)
Amal 1,A$ :Amal On
```

Az alábbi példa programmal lehetőségünk van PowerPacker fájlok betöltésére Amosban.
De ehhez kell LDos, Lseral.Library!
No persze a Compiler Squash tömörítése sem rossz, de PP-vel még 5-10 %-ot nyerhetsz.

```
' Power Packer Modules fájl betöltése!
A$="DH1:zene/modules/mod.foret.pp"
If A$=""
  End
End If
L=Lsize(A$)
Reserve As Work 12,L
Lopen 1,A$,0
A=Lload(1,Start(12),L)
Lclose 1
If A<>L
  Print "FileError!"
  End
End If
REAL=Lpp Mem(Start(12)+L)
Reserve As Work 13,REAL
Print "Decrucnhing...."
 Lpp Decrunch Start(12),Start(12)+L To
                                    Start(13)
Erase 12
A$="ram:11"
If A$=""
  End
End If
If Exist(A$)
  Kill A$
End If
Lopen 1,A$,1
A=Lsave(1,Start(13),REAL)
Lclose 1
If A<>REAL
  Print "FileError!"
  End
End If :
Erase 13 : Rem törli a memóriát !!!
Track Load "ram:11",2
Kill "ram:11"
Loop on
Track Play 2
```

Végezetül egy kellemes Slide-Showra szeretném felhívni a figyelmeteket. Ami a Prince of Persia II. Amiga verziójáról készült. Magát a programot Amosban írták és mindössze 40 sorból áll! Nincs lefordítva, hanem Ramos futtató segítségével indul. Közel 50 képpel (32. szín) igen kellemes szórakozást nyújt annak, aki szereti a szép képeket. Az Amiga Format Cover lemezein rendszeresen kiadnak Amos forráslistákat, sőt egy külön Amos Collection lemezt is forgalmaznak. Ugyancsak az AF.-ben olvastuk, hogy Aaron Fothergill, akinek igen csak elege volt a Compiler-rel - újra írja, irta. Az újabb Compiler tulajdonságai messze túlszárnyalják majd a jelenlegit. Nagyságrendekkel gyorsabb, optimalizál, stb. Reméljük nemsokára piacra kerül.

Lázi & Angler of HAC



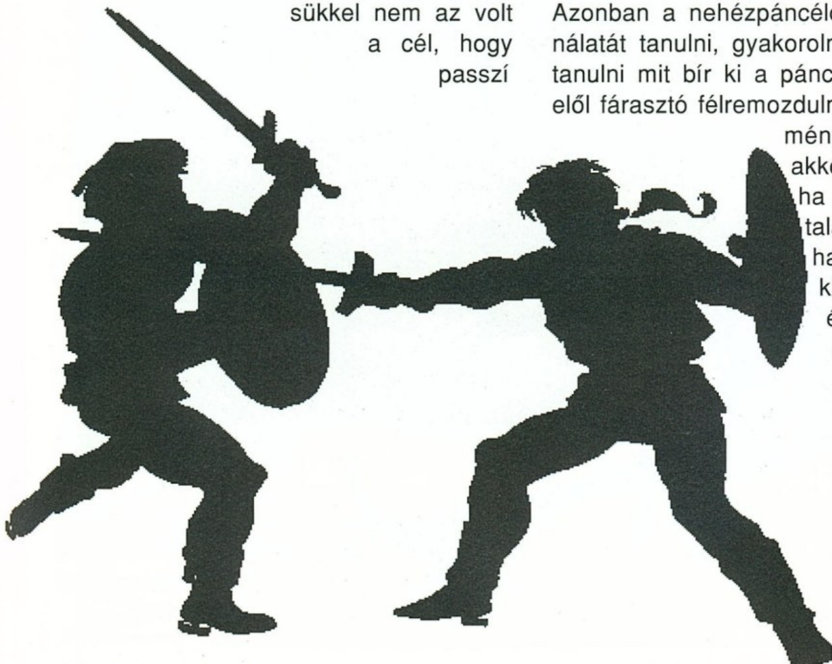
MÁGIKUS LAPOK

Helló minden szerencsésnek aki túlélte az idei nyarat, főleg a parádi verzióját. A "pihentető" nyári szünet után mélyedjünk el újra egy kis tudománymentes fantáziában.

Ismét harcias dolgok következnek, mindegyiket legalább 10 * kérdezték RPG-s elindulásom óta. Pedig akit ezek a dolgok foglalkoztatnak, maga is rájöhetne a megoldásokra. Ráadásul több helyen is láttam a válaszokat leírva, de e kérdések mégsem szüntek meg. Egy most érkezett levél volt az utolsó csepp a pohárban. Eljött hát az én időm is, hogy ezekre válaszoljak.

A páncélok ismeretével komoly gondok vannak sokfelé. A **Plate mail**, **Field plate**, és a **Full plate** jellemzőinek különösen nagy félreértéséről tudok: a közelképzelésben a lemezpáncélok minden fajtája "lovagi" páncél, nevetséges konzervdoboz. Viselője teljesen kiszolgáltatott, fellökik és képtelen lábra állni 2 ember segítsége nélkül. Segítség nélkül meg ott hal éhen hanyatt vagy háton fekve. Ezek pedig igen elrugaszkodott állítások a valós tényekkel szemben.

A lemezvérteket és páncélokat szükségszerűen kezdték kifejleszteni a XIII. századtól, mint lehető legtökéletesebb védelmet az akkori fegyverek ellen. A XVIII. századra a lővegyverek elterjedésekor már eltűntek. Kifejlesztésükkel nem az volt a cél, hogy passzív védettséget adjon a viselőnek, aki majd csak áll mozdulatlanul egy tonna acélban és minden lepattog róla. A mozgás a harc elengedhetetlen része, mind a támadáshoz, mind a védekezéshez.



Nehéz és könnyű páncélokról beszélhetünk, ezek két eltérő módját jelentették a védekezésnek.

Könnyűpáncélzatban az ütések elöli elmozdulásnak van fő szerepe, a páncél csak a mégis beérkező találatokat tompítja. Ezeknek a páncéloknek a statikus (értsd: közvetlen ütés elleni) védőértéke elhanyagolható. Ezért könnyűnek kell lenniük, hogy ne fékezzék a gyors elmozdulást, de hozzájárulnak a védettséghez.

A *nehézpáncélokat* önmagukban is védő felszerelésnek tervezték. A támadó mozgás kap fő szerepet, a gyors elmozdulások csökkenését a páncél ütésfelfogó és eltérítő képessége pótolja. Megnövelt statikus védőértékük miatt maguk a páncélok nyújtják a fő védelmet. A páncélok tovább erősítése célszerűnek tűnt, ha azzal nem rontják a használó támadóképességét. Ez vezetett a test egyre nagyobb felületének egyre nagyobb fémrészekkel való beborításához. A nehézpáncélok belső rétegként tartalmaznak egy vagy több könnyűpáncélt is.

A könnyűpáncél használatát nem kell megtanulni, csak járulékos szerepe van. Azonban a nehézpáncélok helyes használatát tanulni, gyakorolni kell. Meg kell tanulni mit bír ki a páncél, minden ütés elől fárasztó félremozdulni. Mivel egy kemény páncélt csak akkor lehet átütni, ha helyes szögben talál az ütés, a használónak elég kicsit elfordulni és a támadás lecsúszik. Persze vannak veszedelmes támadások, amik elől a fáradságot vállalva is érdemes félreugrani.

Tehát minden HARCI páncélzat alapkövetelményként engedi a mozgás magas fokú szabadságát, és az alaptól való korlátozást megfelelő védettséggel kiegyenlíti.

Az igazi hátrány minden páncélnál különböző mértékű, és itt sem a nehézpáncélzat a fekete bárány. A könnyűpáncélok (főleg szerves anyagai miatt) egy idő után nem éppen higiénikusak. A bekerülő kosz, vér és izzadság bomláshoz és élősködőkhöz vezet, ez egy nehézpáncél legbelső rétegénél nagyon kellemetlen.

Mindezeket azért írom le, mert ha hiányosan is, de történelmi és hadászati hátteret nyújtanak. Talán segít jobban elképzelni a harcot.

Az AD&D-ben elszámítottnak tartom a *teljes lemezvért* AC-jét. Arra gondolok, hogy az AC lépései nem lineárisak. Ahogy az AC +10-ről lépked lefelé, a lépések egyre nagyobbak. A *láncing* után a *szalagvértek* jönnek, azonosan AC +4-nek véve, nem különböznek annyit, hogy alatta vagy fölötte eggyel kéne kifejezni. Aztán jön a *lemezvért*, rendben van. De hogy a *csatavért* és a *teljes lemezvért* külön AC az túlzás. Az, hogy a gótikus teljes lemezvért még szuperebb technikával, méginkább személyre készült mestermunka, számomra csak hozzámagyarázás.

Miből áll a lemezvért? Jobb helyeken egy belül vékonyan párnázott kezeslábas láncpáncél, amire a mellkason, háton, vállakon, ágyéknál és végtagokon acéllemezek vannak erősítve. Milyen a következő lépés, a csatavért? Az egész testet személyre készített egymáshoz csatolt acéllemezek borítják, az egész alatt vastag párnázással. A hajlatokat és nagyobb réseket erős láncing védi belül, és kívülről egy kisebb acél átfedi. A teljes lemezvértnél a belső párnázás és a lemezek között mindenhol egy réteg láncpáncél is van. Szerintem a teljes lemezvért is elfér mint AC +2.

Ez után következik a páncél, amiről az AD&D alapkönyvek nem írnak, és amit ma "lovagi" páncélként ismernek. A **Jousting plate** vagyis *bajvívó páncél*. Már az elnevezés is árulkodik a céljáról: kizárólag lovon, lándzsás párharcban használták. A XVI. századra fejlődött ki ez a telje-

sen specializált formája a páncéloknak. Egy szakkönyv roppant találékonyan **"Plate over plate"**-nek írja, mert ez kettő, akár három vastag acéllemezből állt, alattuk vaskos párnázással. Olyan iszonyú megterhelést jelent a berobbanó nehéz lándzsa ütése, hogy ilyen páncélszekrényben kellett lakni az életben maradáshoz. Nem számít se súly, se mozgásszabadság, ha valaki rendszeresen akarta játszani ezt a dicső sportot. A fizikai súlya 95 lbs körüli termettől függően, de nehogy azt higgyétek, hogy ez adat valamiféle megterheltség kiszámításhoz.

Ha valamiféle megterheltségi számításról van szó, az kizárólag e páncél szállításához kapcsolódik, szétszedve 130 lbs több zsáknyi alkatrésze miatt.

A JOUSTING PLATE-BEN NEM LEHET JÁRKÁLNI, EZ NEM VOLT SZEMPONT A FELTALÁLÁSÁBAN.

Mivel a bajvívás fő célja az ellenfelet a lándzsával kirepíteni nyergéből, a páncél véd ez ellen. A szabályok nem engedték, hogy a lovast odakötözzék a lóra. Ehelyett jól jött, hogy a lovast a nyeregben tartotta a páncél nagy súlya, és további nehezéket is lehet alkalmazni. A súly mellett az is odaragasztotta a lovast, hogy az egész páncél merev lovaglóülést formált. A súlya, és ezt szükségessé tették, hogy a lakót egy csigasorral és erős kötelekkel kellett a ló hátára fölültetni. Az egészet szobor merevre és jól kipárnázottra készítették, mert az ütést a teljes testfelület biztonságosabban képes elnyelni. Kedvelt szokás volt a lándzsával az ellenfél sisakját úgy megrohamozni, hogy az egész kirepüljön a ló nyergéből és/vagy a lándzsa szilánkokra törjön. Ezért a sisak is mereven kapcsolódott a páncél mell és hátrészéhez. A sisaknak nem volt rostélya, csak a homlokkal egy szintben egy keskeny nyílása. A karrészek csak minimálisan voltak mozgathatóak, legkevésbé a jobb, amibe a lándzsa végének még "lökhárítót" is szereltek. A lándzsát a páncél jobb oldalához, és a "lökhárítóhoz" kellett rögzíteni, nehogy az ütközés ereje kiüsse a kézből. Nem csoda hogy gyakran ripityára tört a két tűz között. A páncél annyi mozgást engedett meg, hogy előredőlve ki lehessen látni a sisak nyílásán. Ekkor kellett célozni a lándzsával, mert roham közben ki kellett egyenesedni, hogy a szemeket a centis acél védje. Éles lándzsa használatánál **ha** sikerült is vele az ellenfél páncélját átdöfni, az acélrétegek annyit tompítottak hogy a seb ritkán volt halálos.

Mindez AD&D nyelven? AC 0 a nyeregből kiütés ellen, egyébként AC -2, a sebzés feleződik (lefele kerekítve). A páncélban csak lándzsaszerű fegyverrel, mozgó hátasról lehet támadni. Önálló mozgás a páncélban: max. 10 '/kör, ha tiszta 20-zal eltalálják a viselőt, elesik. A korlátozott karmozgatás miatt 1d20+30 kör levenni, segítővel fele idő (max. 2 segítő személy).

A következő sokat félreértett dolog az AD&D-ben az 1 támadás fogalma. 1 körben 1 támadás a fegyver közel egy perc alatti összes ütését/lövését foglalja magába. Ha a támadás sikeres, a dobott sebzés és az áldozat HP-jának aránya érezteti, hogy hányszor és hol kapott sebet a támadástól.
Az orvul és meglepetésből támadás azok a különleges esetek, amikor az áldozat annyira nem készült fel a védekézésre, hogy ilyenkor a támadások tényleg mint 1 ütés zajlanak, de normál sebzést okoznak. Tehát a meglepetés nem 1 körig tart, hanem másodpercekig melyeket nagyon jól ki lehet használni.

A számszeríjakat sokan gyengének tartják az AD&D-ben, pedig a számszeríj az a különleges eset, ahol a kétkörönként vagy körönként 1 támadás 1 lövést jelent. És milyen erős már a könnyű számszeríj is, hiszen 1 lövedékkel 1d4-et sebez, míg íjjal a 2/1 támadás = kb. 6 lövés 2d6-ot sebezhet.

Következő értetlenség azzal kapcsolatban van, hogy miért nem lehet különleges erővel a kétkezes fegyvereket egy kézzel használni. Erre a legjobb válasz, hogy CSAK! Vagy, miért is ne? Pl: kétkezes kardot, a sebessége nem fog javulni, a sebzése 1d8/1d12 lesz...

A **Paladin** osztállyal kapcsolatos félreértés az, miszerint nemesi születésűnek kell lennie. Talán az a tévedés lappang a háttérben, miszerint a Paladin lovagot jelent. Pedig a lovagi cím halandók által adományozott, lovag lehet egy korrupt, de befolyásos kancellár aki kést is csak arra használ, hogy írótollát hegyezze. A legtöbb feudális társadalomban puszta vérvonallal, tettek nélkül is örökölhető cím. Még rosszabb esetben divatból, pénzért vásárolható üres rang.

A Paladin-ség viszont más. Akinek sorsa hogy paladin-né válljon, az már kiskorában hallja az istenek hívó szavát. Amellett, hogy a lovagi címmel öröklötten vagy a tettek elismeréseként gyakran párosul, ez olyan rang, amit csak az istenek adományoznak. Magyarul a legkifejezőbb szó erre a *vitéz*. Mert vitézi tettekért jár.

Hoild



Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Amiga felhasználói kézikönyv magyarul!

Júniusban megjelent a várva-várt magyar nyelvű kézikönyv az új Amiga tulajdonosoknak, valamint mindenkinek, aki szeretné jobban megismerni a gépét. A könyv 214 oldalon ismerteti az 1.3-as DOS és Workbench utasításait valamint a 2.0-ás rendszerben történt változtatásokat. A könyv ára a Kiadónál 392 Ft.
Kapható még: AMOS kézikönyv magyarul! Ára: 330 Ft

Érdeklődni lehet:
Arany Sándor Tiszaföldvár Öszőlő, Fő u. 64.
Tel.: Tiszaföldvár 307

Eladó 2.5"-es CONNER 42 MB-os AT-buszos winchester, A600 ill. A1200-as illesztő kábellel együtt.
Érdeklődni lehet:
László József, 147-1560/263 mell. (munkaidőben)

Ingyenes Amiga 500+ 1MB 1.3/2.04 ROM kapcsoló, 100 lemez, 8 oroginál játék, géptakaró, magazinok - annak, aki megveszi a joyomat 39.900 Ft-ért.
Troják Balázs · 8000 Székesfehérvár, Kelemen B. út 11.

C-64/II számítógép, 1541/II drive, magnóval, egérrel, 40db lemezzel, 2 db joystick, szakirodalom eladó.
Igaz József · Tel.: 06-76-351-845

Áron alul eladó 1M-ás Amiga 500-as Chip/Fast átkapcsolóval, monitorral, vagy anélkül.
Setény János · Szeged, Bathány u. 33. Tel.: (62) 321-958, napközben: (62) 485-057

Eladó A500, színes monitor, 5,25" drive.
Tel.: 1159322 · Montvai József

Amiga 500, 1 Mbyte, modulátor, joystick, bootselector + 50 db lemez es 100-as diskbox eladó 30.000 Ft-ért.
Cím: Máté Imre · 2347 Bugyi, Munkácsy M. u.12.

ELADÓ! PC Music Wonder 2.813 Ft. Új garancia 1év. CD-ROM kártyával 34.000 Ft.
Cím: Varga Virgilia · Bp. IX., Tompa u. 1. Tel.: 215-6495

Eladó A500 + 0,5 Mbyte bővítő + Chip-fast RAM átkapcsoló + filter + boot-selector + reset + freeze + TV-modulátor csak 32.000.- Ft.
Érdeklődni: Ifj. Boza Lajos · 2750 Nagykőrös, Kossuth L. út 38. Tel.: 06-53-352234

Garanciális Amiga 500 (1 MB RAM) + szakirodalom stb. eladó. Megéri!!!
Weigert József · 5500 Gyomaendrőd, Bajcsy-Zs. u. 28/a.

Játékíráshoz Pest megyei codert keresek Amigára (assemblyben). Ugyanitt AT billentyűzet 1700 Ft.
Ercsényi Tibor · Tel.: (06-26) 326-117

Amiga 500 V1.3, 512 Kbyte, Action Replay MKIII, 50db. lemez, modulátor. Irányár: 37.000 Ft..
Tel.: (86) 343-302 · Schwarz Márk, 8230 Balatonfüred, Tamási Á. u. 7.
Datasette 1530 + kazetták, együtt: 500 Ft.

Hi PC-sek! Most indult PC-s klubba tagok jelentkezését várjuk. VB-ért tájékoztató.
PC-klub
5919 Pusztaföldvár, Pf. 8.

Eladó AMIGA 500, 512 kbyte bővítő, TV modulátor. Ára: 29900 Ft.
Tel.: (33)311446 · Pálkúti Norbert.

AMIGÁSOK! Eladó egy AT-buszos winchester vezérlő kártya A500, A500+- hoz, 6.000 Ft-ért!
Tel.: 1139732 (keresd Benedek Viktort napközben).

Amiga 500-as 3 Mbyte RAM-mal (max. 8 megáig bővíthető), 83 MB HD-vel eladó 70.000 Ft-ért.
Magi István · 3532 Miskolc, Gyula út 54. Tel: (46) 337-074

Olcsón eladó 1084S monitor, Supra 2400plus modem (9600 bps), RF 542C 5.25"-os külső drive.
Kozák Zoltán · Sopron, Schármár u. 2. Tel.: 99-332623

Amiga 500 + 1 Mbyte, 1084-es monitor, 120 lemez, 50.000 Ft.
Tel.: (34) 42-450 · Hornig Balázs.

IBM AT-hoz SoundBlaster 2.0 hangkártya eladó.
Kévés János
6230 Soltvadkert, Zalka u. 22.

A500 eladó 24.900 Ft-ért. /+egér, 1Mbyte RAM, modulátor/ C-64/128 Action Replay MK V6.1 Plus /gyári/ 3.900 Ft. C-64 Datasette 1.000 Ft-ért.
Ifj. Csörgő László · 3441 Mezőkeresztes, Ságvári u. 6. Tel.: 102

Eladó egy 512 kbyte-os VGA kártya 4.000,- és egy Slim számítógépdoboz (lapos) 200 W-os táppal 5.000,- Ft-ért.
Szabó Szűcs József.
Tel: 76/362-221

Eladó A500 1MB RAM-mal. Ára: 25.000 Ft.
Tel.: (72)-439-536 · Ford Colerige

Típuscsere miatt eladó egy Amiga 1200, benne egy 2,5" 120 MB QUANTUM winchester. Mindkettőre 1 év garancia van. Ára összesen: 85.000 Ft.
Tel.: (72)-439-536 · Ford Colerige

Amiga 500 Plus (2.0 Kick, 2 MB Chip), Roctec Harddrive 85MB Harddisc / 2 MB fastram (8 MB-ig bővíthető), HARMS Pro-030-Board turbókártya (68030/882 4 MB 32 bites RAM/8MB-ig bővíthető) sürgősen eladó egyben vagy külön-külön is.
Egyben csak 100.000 Ft!!!
Tel.:Szokodi András napközben: 113-9026, este:177-2855

Amiga 500-hoz eladó 512 kb-os RAM bővítő (2.000 Ft), órával (2.400 Ft).
Kaderavek Gábor
8600 Siófok, Zrínyi M. u. 16.

Új Amiga 500 (V1.3) 2.5 MB RAM + 500 lemez programokkal, lemeztartó dobozban + 1084 color monitor + kábel + 3.5" külső meghajtó + stereo hangdigitalizáló sürgősen eladó.
Irányár: 91.000 Ft.
Érd.: Szabó Tamás 134-8024, 06-26-316669

Amiga külső 3.5" floppy drive és 12 bites 16 csatornás A/D-D/A átalakító IBM-PC-hez (60 msec / csat.) olcsón eladók.
Tel.: 06-88-328077 · Németh Zoltán

Amiga 500 (1M RAM) + C1084S Color Monitor + 3.5" külső drive + 250 teli lemez + 3 joy + 2 egér eladó. Irányár: 65.000 Ft.
Érdi Bálint
Tel.: 1-320-827 (du. 16-21)

Eladó Amiga500 1MB RAM-mal + Commodore 1084-es monitor + 3,5"-es külső drive + joystick+ 50 db lemez 63.000 Ft.
Érd.: Dorka Donát 06-59-312-184

Eladó Amiga 2000 (KS 1.3, 1 MB Chip), Philips CM8833 monitor szűrővel + kábellel, RF542C 5.25"-es külső drive, 2 mikrojoy. Árajánlatot kérek!
Orcsik Róbert · 4060 Balmazújváros, Dózsa Gy. u. 3. Tel.: 06-52-370-043

Új Amiga 500, kiegészítőkkel (34.500 Ft), MK3+ (8.000 Ft), 5.25" drive (8.500 Ft), 200 db lemez (9.000 Ft) eladó.
Tóth Attila
2230 Gyömrő, Jókai u. 2.

Amiga 600 eladó (1MB RAM), lemezekkel a legújabb játékokkal, joy.
Érdeklődni: Martonné 1201-480

ELADÓ: C64 6 ezer; 2 db 1541 2*7 ezer; MPS-801 7 ezer Ft-ért; Schneider CD-s MUSIC CENTER 10 ezer Ft-ért; Original Blupunkt Autórádió-magnó ACR4221 10 ezer Ft-ért.
ifj. Csernák Károly
2146 Mogyoród, Bocskai út 37.

Eladó Amiga 500 (1.3) 1 MB + 40 MB AT-BUS winchester, mindez beépítve egy AT Baby házba / 200 W-os táp/, RF modulátor + 1084S monitor + 100 db lemez, sok szakirodalom. Ár: 80.000 Ft.
Selyem Attila
8693 Lengyeltóti, Fonyódi u. 51.
Tel.06-85-330-423

30 kíváló kalandjáték teljes leírása eladó magyar nyelven, ára 400 Ft. IBM-en, lemezen.
6114 Bugac, Alkotmány u. 1.
Kővári János

Keresek A600-ra és A1200-ra IBM emulátort. Ugyanitt programcsere. (AGA képek és egyebek).
Jenyik Dezső
6090 Kunszentmiklós, Erkel u. 29/a.

Eladó Amigához színes RGB monitor 9.900 Ft, ugyanitt 14 inches színes SVGA monitor 17.400 Ft.
Tel.: 183-7296 · Török Gábor

ELADÓ egy garanciális AT 386/40 120 HDD, programokkal 3,5" és 5 ¼" drive-val, SVGA mon.
1151 Bp., Vácegres u. 7.
Tel.: 169-58-79

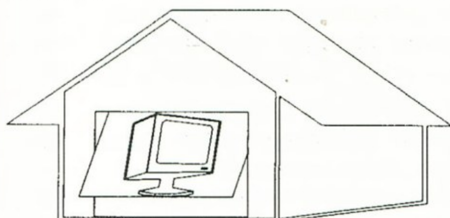
TERRA 2531
IDŐUTAZÓK

Te is beléphetsz az első multiplay levelezős játékba!
SCI-FI és Fantasy világ!

- Levélen keresztül játszható szerepjáték.
- 8 napos fordulók.
- Fordulatos kalandok, szabad cselekvési lehetőség.
- Interaktivitás a többi játékossal.
- Számítógép által kontrollált szabályos játékmenet.
- Konstruktív világmodell. - 160 000 mérföldnyi játékterep.
- Teljesen szabad karakter generálás.
- Több száz ismeretlen szörny.
- Jelenleg 40 tájtípus. Reálisan kivitelezett domborzat.
- 50 féle képesség, képzettség közül választhatsz.
- 40 oldalas kézikönyv és grafikákkal kisért játékmenet.

Csatlakozz Te is a már elindult kalandozókhoz !

CÍMÜNK : Terra 2531-Időutazók
1399. Budapest Pf. 701/606



Computer Garázs BT

4029 Debrecen
Lorántffy u. 2.
Tel.: (52) 348-104

PARKOLJ LE NÁLUNK!

AdLib hangkártya	**2 400**
Sound Blaster 2.0 + software	**6 000**
UltraSound sztereo MIDI hangkártya	**19 920**
Warrior 5 PC alapjoystick	**960**
Intruder 5 egykezes PROFI PC joystick	**2 240**
Aviator 5 kétkezes PROFI PC joystick	**2 400**
486DX-50 MHz, 3 VL Bus (256k cache)	62 400
486SLC-33 MHz, alaplap (8k cache)	18 400
386DX-40 alaplap (8/64k cache)	12 400
286-os alaplapok + 1 Mb RAM, már	6 000
Cirrus Logic, 16 millió színű SVGA kártya VL Bus 1 Mb/2 Mb, 1280x1024	10 800
40 MB WD140 HDD, 15 ms	12 800
120 MB WD2120 HDD, 15 ms	20 000
170 MB WD1170 HDD, 14 ms	22 400

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak.

Kelet-Magyarországon egyedülálló!!!

Szerepjátékok: AD&D, STAR WARS, stb. Boxed Set-ek, szabálykönyvek, dobókockák, kalandmodulok, szakfolyóiratok és KLUBÉLET!



Számítástechnikai Kft.

- AT 386-os, 486-os számítógépek

- EPSON, STAR és HP nyomtatók teljes választéka

- Számítógépek tetszőleges összeállításban

- NOVELL hálózatok és rendszerek építése és telepítése

- Alaplapok akciós áron

Déma Számítástechnikai Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 47.
telefon/telefax: 217-12-51

Assembly programozás

Boomby & Mc.Master rovata

Gyakran előfordul, hogy programunk adatállománya(i) disken (floppy vagy nagyon hard) leledzenek, és várják, hogy a magasságos memóriába bebocsátást nyerjenek. Eljő a nagy idő (a krónikák is megírják), amikor adatainkra a memóriában van szükségünk, tehát jöhet egy kis (fel)töltés.

Ma file-kezelő rutinokat mutatunk be: filementés, -töltés, törlés (virus makerek előnyben) lesz a menü.

Ahhoz, hogy file műveleteket végezhessünk, a nagy DOS őfelségének be kell mutatkoznunk (szerencsénk, hogy öreganyánknak szólítottuk a -408 címen). Ekkor ő kegyesen a dosbase címet adományozza nekünk (a proggy végeztével ezt - érdemeink elismerése mellett - úgyis elszedi tőlünk).

Tehát megkaptuk a dosbase-t. Fut a rutinunk egészen addig, amíg pl. tölteni akarunk. Ekkor az "fbegin"-be írjuk a tárcímet, melyre tölteni szeretnénk, az "flen"-be a tölteni kívánt file hosszát. Ezt a Dos file-hossz maximumként kezeli, tehát ha a file rövidebb, akkor semmi gond, de ha hosszabb, akkor csak ekkora szeletet tölt be belőle (a -42 hívás után d0-ban visszakapjuk a file valódi (betöltött) hosszát). Ugye nem feledkezünk meg az eszköz (df0, dh0 stb.) beállításáról, az elérési útvonal és a file nevének beállításáról (a drive-ot és a nevet a forráslistában csak a jobb érthetőség kedvéért írtam külön). Ezután szépen meghívjuk a "load" rutint, és boldogan élünk...

A "save" rutin voltaképpen update-ként működik, mivel ha már volt ilyen nevű állomány, akkor azt előbb letörli, azután írja ki azonos névvel az újat. A paraméterek beállítása azonos módon történik a "load"-nál bemutatottakkal.

A "delete" rutin nagyon hasznos lehet azoknak, akik mókás kedvüket kihasználva másoknak is meg akarják alapozni az aznapi (valamilyen) kedvet.

Végül ne felejtsük el a "load" és "save" rutinok lefutása után az "error"-t tüzetesebben megvizsgálgatni, ugyanis előfordulhat, hogy valaki a "load" rutinunk lefutása előtt éppen véletlenül a "delete"-et hívta meg.

```
;-----------------------------------------------
p:
        move.l  4.w,a6  ;base
        lea     doslib(pc),a1
        jsr     -408(a6)    ;dos library open
        lea     dosbase(pc),a0
        move.l  d0,(a0)
        beq     endprg      ;bug
;-----------------------------------------------
        movem.l d0-d7/a0-a6,-(a7)

;programmmmmka

;       bsr     save
;       bsr     load
;       bsr     delete

        movem.l (a7)+,d0-d7/a0-a6
;-----------------------------------------------
endprg:move.l dosbase(pc),a5
        jsr     -132(a5)
        move.l  d0,d6
        move.l  a5,a1
        jsr     -414(a6)
        rts
;-----------------------------------------------
load:
        movem.l d0-d7/a0-a6,-(a7)

        move.l  dosbase(pc),a6

        lea     sdrive(pc),a0
        move.l  a0,d1
        move.l  #$3ed,d2
        jsr     -30(a6)
        lea     opendat(pc),a0
        move.l  d0,(a0)
        beq.s   loader2

        move.l  d0,d1
        move.l  fbegin(pc),d2
        move.l  flen(pc),d3
        jsr     -42(a6)
        tst.l   d0          ;real lenght
        beq.s   loaderr

        move.l  opendat(pc),d1
        jsr     -36(a6)

        lea     error(pc),a0
        clr.w   (a0)

        movem.l (a7)+,d0-d7/a0-a6
        rts
loaderr:
        move.l  opendat(pc),d1
        jsr     -36(a6)
loader2:
        lea     error(pc),a0
        move.w  #-1,(a0)
        movem.l (a7)+,d0-d7/a0-a6
        rts
;-----------------------------------------------
save:
;update
        movem.l d0-d7/a0-a6,-(a7)
        move.l  dosbase(pc),a6
        lea     sdrive(pc),a0
        move.l  a0,d1
        jsr     -72(a6)     ;del

        lea     sdrive(pc),a0
        move.l  a0,d1
        move.l  #$3ee,d2
        jsr     -30(a6)
        lea     opendat(pc),a0
        move.l  d0,(a0)
        beq.s   saveerr

        move.l  d0,d1
        move.l  fbegin(pc),d2
        move.l  flen(pc),d3

        move.l  d3,-(a7)
        jsr     -48(a6)
        sub.l   (a7)+,d0
        bne.s   saveerr

        move.l  opendat(pc),d1
        jsr     -36(a6)
        lea     error(pc),a0
        clr.w   (a0)
        movem.l (a7)+,d0-d7/a0-a6
        rts
saveerr:
        move.l  opendat(pc),d1
        jsr     -36(a6)
        lea     error(pc),a0
        move.w  #-1,(a0)
        movem.l (a7)+,d0-d7/a0-a6
        rts
;-----------------------------------------------
delete:
        movem.l d0-d7/a0-a6,-(a7)
        move.l  dosbase(pc),a6
        lea     sdrive(pc),a0
        move.l  a0,d1
        jsr     -72(a6)
        movem.l (a7)+,d0-d7/a0-a6
        rts
;-----------------------------------------------
doslib: dc.b    "dos.library",0
        even
dosbase:dc.l    0
fbegin: dc.l    $50000  ;load/save
                        ;    kezdocim
flen:   dc.l    320     ;load/save hossz
opendat:dc.l    0

sdrive:         dc.b    "DH0:"
filename:
        dc.b    "konyvtar/valami/valaki.data",
                0,0,0,0
        even

error:  dc.w    0
```

Autodesk Animator Pro

Éljen!!! Éljen!!!
Ez az utolsó része az Animátor Pro sorozatnak!

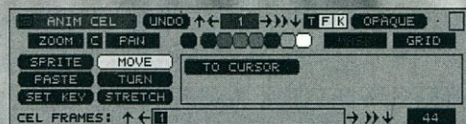
Egy két dolog kimaradti a leírásból, de ezek olyan funkciók, illetve részek, melyeket a nagyközönség egyáltalán nem használ. Ha mégis lenne olyan elvetemült ember, akit a kimaradó dolgok is érdekelnének, akkor írj a szerkesztőségbe a nevemre (válaszborítékkal is küldj).

Egyébként várok olyan leveleket is, melyek programismertetéseket kérnek.

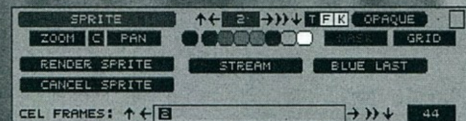
Az anipro-val kapcsolatban még a cellákról nem beszéltünk. Most ezekkel foglalkozunk. A főmenüben találunk egy cell névre hallgató funkciócsoportot:

Get - Cella bekérése.
Clip - Ugyanaz, mint a get, de a program meghatározza a használt terület nagyságát. Így az összes 0 színtől különböző pont benne lesz a cellában.
Lasso - Nem négyzettel határolt cella.
Move - Mozgathatjuk a cellát, de le nem rakhatjuk a képernyőre.
Paste - Lerakhatjuk a képernyőre a cellát.
Stretch - X/Y méreteit változtathatjuk.
Turn - Elforgatás.
Release - Törli a cella bufferből a bevitt képet.

Anim cell - Egy újabb kezelőfelület (1. ábra)



A felső két sor teljes mértékben ismert. A Move, Turn, Strech, Paste funkciók ismertek. A Set Key egy igen érdekes funkció: azt a színt kell itt kiválasztanunk, amelyik helyén fog látszani az eredeti képernyő. Maradt a Sprite. Ennek egy külön kezelőtáblája van, melyet a 2. ábra mutat.



Ez a sprite teljesen olyan, mint a Commodore gépek sprite-ja, azzal a különbséggel, hogy ha animált cellánk van, akkor a sprite 'animálódik' mozgás közben. (Szép szó az, hogy animálódik!) Már írás közben hallom a Commodore-os kollégák hangját, hogy ezt ők is tudják. Teljesen igazuk van. A Sprite táblán láthatunk egy Stream nevű kapcsolót. Ha ráklikkelünk, akkor úgy tudjuk megadni a sprite útvonalát, hogy a bal gombot nyomvatartva mozgatjuk az egeret. Egyébként minden egyes fázisváltásnál külön meg kellene nyomni az egérgombot.

A tábla alsó részén található nyilak funkció már ismertek, de itt nem az animációnkra érvényesek, hanem a cellára. A felső sorban találunk még egykét funkciót. Ezeket már ismerjük egykettő kivételével. Az Options menüben találjuk a Clear Key Colors - kapcsolót. Evvel állíthatjuk be, hogy a set key-jel beállítható kulcsszín helyén lássuk -e az eredeti képet. A Fit Colors / Render under / One palette hármasból választva, azt dönthetjük el, hogy a cella lerakásakor a színek hogyan változzanak: fit colors- az eredeti palettából keres színeket a cellának (nem változik a paletta), render under - úgy alakítja ki a palettát, hogy az eredeti kép se nagyon változzon és a cella se nagyon. Az előző és ez a funkció között a lényeges különbség az, hogy az elsőnél nem változott a paletta, és csak hasonló színeket keresett a program, míg a második variációban nem csak keres hasonló színeket, hanem ha kell, akkor változtat is rajta egy kicsit.
A harmadik variációnk a one palette: ez a két paletta különbségét figyelmen kívül hagyva másolja a cellát a képre.

Amit még leírok, az a POCO menü. Itt úgynevezett poco programok találhatók, melyeket - ha jól láttam - TURBOC-ben kell megírni (csak a forrás kell), és a RESOURCE directory-ba kell helyezni. Párat adnak a programhoz is.

Ha ezek közül egyet elindítunk, akkor a program átmegy interpreteres üzemmódba, és hajtja végre egymás után a C utasításokat. Ezzel bármilyen olyan bonyolult feladat, mely visszavezethető matematikai egyenletekre, megoldhatóvá válik. Három dolog maradt ki: Optics, Tween, Trace.

Az Animator Pro mellé adnak egy ANICONV.EXE nevű programot, mellyel képeket és animációkat konvertálhatuk.

Négy különböző formátumot ismer animációkból: Amiga Dpain III. Formátum (.Anim), Atari ST Cyber Format (.seq), Animator 1.00 (.Fli), Animator Pro (.Flc) Az ANIPLAY.EXE is tartozéka a programcsomagnak. Képes bármekkora felbontású animáció lejátszására, ha van valamilyen driver hozzá, ha van elég memória és ha elég gyors a gép.

Egy kis info még: ha valaki magyarítani akarná esetleg az Animator Pro-t, lenne rá lehetőség, mert a Resource directoryban található egy olyan file, hogy AA.MU, melyben az összes üzenet, funkciónév, stb. megtalálható. Kipróbáltam, teljesen tökéletesen működik a trükk. Sőt a billentyűkombinációk is átkreálhatók. Ha valaki vette a lapot és megcsinálja, akkor kérem küldjön egy darabot a GURU szerkesztőségébe. (Belső használatra - nem hangzik rosszul -)

Kedves olvasók, jelentem az Animator Pro sorozat ezennel befejeződött.

Halihó mindenkinek

Molnár Károly

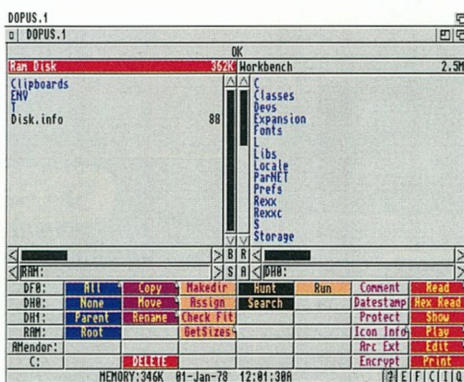
directory OPUS 4

"Géza, légyszíves másold át ezt és ezt a fájlt a lemezemre - Persze, rögtön betöltök valamilyen fájlmásolót". Valóban, sokan használnak valamilyen segédprogramot a Workbench helyett, a különböző lemezműveletek elvégzéséhez. Ezt el lehet ítélni vagy lehet helyeselni, de egy biztos: Amigára nagyon sokféle ilyen program létezik, s ezek koronázatlan királya a Directory Opus.

A legújabb változat a 4.11 végképp meggyőzheti még az elfogult szemlélőt is arról, hogy a Directory Opus lekörözte öreg vetélytársát a DiskMastert, amely éppen a 2.01-es verziónál tart. A DirOpus olyan a fájlmásolók között, mint az autók között a Rollce-Royce. Mindent tud.

A bejelentkezéskor a képernyő négy részre van osztva. A legfelső részen különböző információk helyezkednek el, alatta a két fájl kiválasztó ablak (jobb-bal). Ezek alatt a műveleteket reprezentáló nyomógombok és a meghajtók jelzései láthatók. Az egész felhasználói felület tetszés szerint átalakítható. Az, hogy a státuszsorban milyen információk jelenjenek meg (pl. szabad memória, szabad lemezkapacitás, a CPU terhelése, idő, stb.) különböző jelentésű információk betűtípusai, de még az is, hogy a "Scroll-bar", amellyel a lista ablak tartalmát görgethetjük, hogyan nézzen ki (milyen széles legyen, milyenek legyenek a nyilak a végén stb.).

A szolgáltatásokról röviden annyit, hogy mindent tud. Az alapműveletek mint a fájl másolás, mozgatás, átnevezés, ugyanez könyvtárakra, könyvtárak létrehozása stb. természetes dolog. Kifinomultabb dolgok, mint egy tetszőleges karaktersorozat megkeresése a fájlok egy csoportjában (akár egy egész meghajtón), vagy egy assign kötés létrehozása a kijelölt könyvtárhoz, vagy a könyvtárszerkezet grafikus ábrázolása fa formájában már kifinomultabb dolgok. Egyszerűen beállíthatjuk hogy mi történjen, ha egy fájlra kétszer rákattintunk. Különböző fájl-típusokat definiálhatunk, és az Opus a típus azonosítása után végrehajtja a hozzárendelt műveletet. Gyakorlatilag az összes előforuló általános fájl-típusra előre definiálva vannak ezek a műveletek. Így egy szövegfájlra kattintva a beépített szövegfájl nézegetőt indítja el az Opus (amely az egyik legjobb amit eddig láttam), a képeket és animációkat megmutatja (természetesen az AGA módokat is tudja), a hangokat és zenéket megszólaltatja, a tömörített fájlok tartalmát megmutatja. Jellemző az Opusra, hogy ezt nem úgy teszi mint pl. a DiskMaster, hogy a tömörített fájlokat tartalmazó lista gyorsan elfut a képernyőn, hanem a listát egy átmeneti szövegfájlban



tárolja, melyet átad a szövegfájl nézegetőnek, ahol kényelmesen megszemlélhetjük, akármilyen hosszú is az. Érdekesség még, hogy az előbb említett szokásos fájl-típusok mellett automatikusan felismeri az ikonokat is (megmutatja, ill. módosíthatjuk is a benne tárolt információt) vagy a betűkészletekre dupla kattintás hatására azokat is megmutatja a képernyőn.

A DirOpus minden művelet közben tájékoztatja felhasználót, hogy éppen mit is csinál, az adott műveletben hol tart. A hosszabb vagy kritikus műveletek mind megszakíthatók. Sokat segít az On-Line HELP, amely tényleg használható információt ad az egyes funkciókról.

Hogy az amúgy is terjedelmes program (270K) mérete ne nőjön még tovább, néhány ritkábban használt funkció külön modulban kapott helyet, ezek: ikon nézegető-módosító, lemez másoló-formázó, nyomtató vezérlő. Külön ki kell emelnem a külön konfigurációs modult, amelynek bonyolultsága vetekszik magával a programmal.

A Directory Opus felmérhetetlen segítséget nyújt profi szolgáltatásaival, átgondoltságával. Egyetlen példát említek, amely velem esett meg, és amelyben jó félórás munkát takarított meg nekem a program. Egy könyvtárból, amelyben több száz fájl volt, egy nyomtatott lista alapján ki kellett választani több tucat fájlt. Nos, jó félórás bogarászás után végre megvoltak a kijelölések, jöhetett volna a fájlok átmásolása egy másik könyvtárba. Igen ám, de az ember gyarló és hibázik, én véletlenül a Copy gomb helyett a Parent gombra kattintottam, mire a gondosan kijelölt fájlok hipp-hopp egy szemvillanás alatt eltűntek a képernyőről, és megjelent a szülő könyvtár tartalma. Éppen kezdtem volna a hajamat tépni, amikor eszembe jutott a DirOpus Buffer szolgáltatása. Ugyanis az utolsó néhány érintett könyvtár nevét és tartalmát a program eltárolja, s később is előhívhatók. Nem volt más dolgom, mint visszakérni az előzőleg használt könyvtárat ebből a pufferből - s láss csodát, a könyvtártartalommal együtt a fájlkijelölések is visszajöttek - ez profi. Ezután határoztam el véglegesen, hogy a DiskMaster helyett (amelyben az előbb említett kis incidens végzetes lett volna), a DirOpust fogom használni.

A profi szolgáltatásoknak természetesen ára van, s ez a foglalt memóra mérete. A program elindítása után kb. 600 K memórát foglal, ami bizony sok egy 1MB-os gép esetén. Tapasztalataim szerint aktív használata esetén egy 2MB-os A1200-ason ez még elfogadható (persze túl sok program ekkor sem nagyon futhat a háttérben). Mivel a teljes Opus rendszer több mint 700K-t foglal el a lemezen, erősen ajánlott hozzá a merevlemez használata. A boldog HD tulajdonosoknak viszont vétek lenne kihagyni ezt az igazán profi programot, amely megkönnyíti a felhasználója életét, és a nehéz pillanatokban sem hagyja cserben.

Marinov 'Gaborca' Gábor

Video Screamer
3D csodamasina!

Az Amiga 3D kedvelők számára fantasztikus hír: az Amiga a közeljövőben eléri, talán le is hagyja a közepes teljesítményű Silicon Graphics gépek grafikus számításainak sebességét!
A Video Toaster gyártója az amerikai NewTEK egy új hardvert jelentett be, amely a Video Toaster-hez kapcsolható és a LightWave 3D szoftver sebességét növeli meg fantasztikus módon. Az új termék neve Video Screamer, és egy külön torony házban foglal helyet, ezüst és vörös színekben pompázva. A toronyba zárva található 4 darab MIPS R4400-as 64bites RISC processzor 150MHz órajellel, egyenként 32 K cache-el. (A Silicon Graphics csúcs gépeiben is ugyanez a processzor található.) A rendszer memóriája max. 1Gbyte lehet. A négy párhuzamosan működő processzor 600 MIPS teljesítményt nyújt (csak emlékeztetőül egy A4000-es teljesítménye 20 MIPS körül van) vagy más mértékkel mérve 340 SPECMark.
A Video Screamer ára 9995$, amely soknak tűnhet, de a teljesítményéhez képest egyáltalán nem az. Ár/teljesítmény viszony messze jobb mint bármelyik Silicon Graphics gépé. Arról sem szabad megfeledkeznünk, hogy a Video Toaster meglehetősen elterjedt az USA-ban, a Hollywood-i videostúdiókban is sok helyen használják (többek között ezzel készül egy új Spielberg TV sorozat a "SeqQuest DSV"), és ezeken a helyeken bizony az idő pénz. A Screamer-rel a rendering idő néhány másodpercre csökken (ha ugyan nem valós időben történik). Az új rendszer 1993 4. negyedévétől lesz megvásárolható.

NewTEK Inc.
215 S.E. 8th St.
Topeka, KS 66603
Tel.: 913-354-1146

Pagestream 3.0
Újabb meglepetés

A Soft-Logik 1993 nyarára ígérte fantasztikus DTP programjának, a Pagestream 3.0 bemutatását. Nos, azóta bejelentették, hogy ez az időpont 1993 ősz vége felé lesz, a késésért cserébe viszont az ígért újdonságokon túl is lesznek meglepetések. Az egyik ilyen, hogy a Pagestream 3.0 közvetlenül be tudja majd olvasni a nagy riválís, a Professional Page dokumentumokat. Ez nagy könnyebbség azoknak akik a kanadai cég programjáról szeretnének átállni a PageStream-ra. A Soft-Logik vezetője, Deron Kazmaier így nyilatkozott erről: "A vásárlók dokumentum cserélhetőséget szeretnének a különböző DTP programok között, és mi most ezt kínáljuk nekik".
Kazmaier úr azt jó érzékkel elhallgatta, hogy a PageStream 3.0-ban ez a lehetőség csak egyirányú...

Soft-Logik Publishing
11131 S. Towne Sq.
Suite F. St. Louis,
MO 63123
Tel.: 314/894-8608

EGS-28/24
Új GVP grafikus kártya

Az amerikai GVP új grafikus kártyát jelentett be, az EGS-28/24 Spectrum-ot. Ez a GVP EGS kártyacsaládjának második tagja (az első az EGS 110/24). Az új kártya szabadon programozható, 24 bites megjelenítésre képes, automatikusan felismeri és használja a 32 bites Zorro-II-I-as buszt az Amiga 3000/4000-ben. A beépített monitorkapcsoló lehetővé teszi az EGS-28/24 és az Amiga képének egyetlen monitoron szemlélését - nincsen szükség egy drága második megjelenítőre.
Érdekesség a Workbench meghajtó, amely lehetővé teszi a rendszerbarát programok futtatását a grafikus kártyán anélkül, hogy magát a programot módosítani kellene.
A felbontások: 24bit max. 800x600 16bit max. 1024x768 8bit max. 1600x1280.
A kártya max. kiépítésben 2MB RAM-ot tartalmaz.

Ára: $500

GVP Inc.
600 Clark Ave.
King of Prussia, PA 19406
Tel.: 215/337-8770

HD-s meghajtó
mindenkinek!

A német ML-Computer HD-s lemezmeghajtókat hozott forgalomba az Amigákhoz. A meghajtó azonos az Amiga 4000-esben találhatóval, a CHINON FB-357A típusjelű modelljével. A meghajtó kapható belső és külső kivitelben is. A HD-s mód használatához legalább 2.04-es verziószámú Kickstart-ra van szükség.
Belső meghajtó: 249DM
Külső meghajtó: 298DM

ML-Computer
Im Ring 29 47445 Moers
Tel.: (02841)4-22-449
Fax : (02841)4-22-441

Adorage 2.0
Még több effekt

A német ProDAD bejelentette a népszerű effekt generátor programjuk, az Adorage új, 2.0-ás változatát. A fő újdonságok az AGA támogatás - 256 színű és HAM8-as grafikák animálása. Sok új effekt is található a programban, mint pl. a forgószél. A felhasználói felület is megváltozott, szebb, barátságosabb lett. A program memóriaigénye sem nagy: egy 2Mb-os Amiga 1200-ason 1-2 nagyfelbontású effekt probléma nélkül befér a memóriába.
A program ára: 249DM.

ProDAD Feldelestr. 24.
78194 Immendingen
Tel.: (07462)6903

MultifaceCard III
Multifacecard II helyett

A német bsc új változatát dobja piacra a két soros és egy párhuzamos csatolót tartalmazó kártyájának, MultifaceCard III néven. A soros portokat akár 115000 Baud-dal is használhatjuk.

bsc büroautomation AG
Tel.: 089/357-130-0

DEMOLOGIA

"Itt az idő, most vagy soha!" - mondta volt a nagy költő, bár az is igaz, hogy ő sosem láthatott demologiát. De ti fogtok! (hehehe).
Ezúttal nemigen lesz idő arra, hogy pletykákkal szórakoztassalak benneteket, mert az elmúlt időben volt esemény bőven. Finnországban Assembly 93, Németországban 680XX, Norvégiában Galemands 93, Svédországban az ECC került megrendezésre. Ezekről a partykról sok-sok érdekes anyag érkezett, most ebből fogok válogatni.

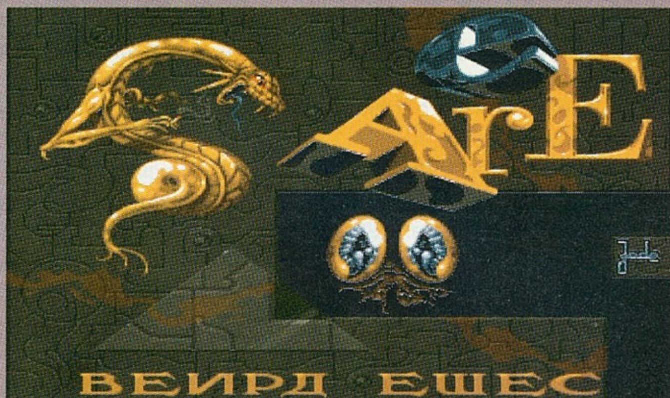
Paradigma / Complex
(Code: Crash, Argon; GFX: Artifex, Noogman; zene: Jugi)

Ha már a code-orientált demokról beszélünk, ennek jó példája ez a demo, amely egy nagyon kiforrott és kellemes produkció. A 680XX partyra ezzel a demoval nevezett a jól ismert német csapat. Igen gyors vectorvilág, lightsourced TV-box (5 planes), dotscroll, és egy szép Pencil-Box alkotják a demot két nagyon szép grafikával együtt...

De ezekután beszéljünk az AMIGA demo scenen észlelhető új irányzatok egyikéről, amely már a videoklipp felé viszi el a demozást. Ennek volt klasszikus példája a jól ismert State of the Art a Spaceballs-tól. Most a VIRTUAL DREAMS of FAIRLIGHT jelentkezett valami igen új és látványos dologgal. A videoklipp egy srácról szól, aki átkelve a városon egy lemezboltban FRONT 242 CD-t vásárol. Ez így elmondva igencsak egyszerűnek hangzik, de a megvalósítás lélegzetelállító! 29 (huszonkilenc) megabyte animáció egy lemezen! Természetesen fűszerezve egy kis techno design-nal, amely árt is és használ is a produkciónak. Árt, mert néha nem lehet a felvillanó szövegektől látni az animációt, és használ, mert ettől lesz iszonyúan klipp-szerű az egymás után következő képek sorozata. Lenyűgöző demo, érdemes megnézni, mi minden fér el egy szál AMIGA lemezen! De ha már irányzatokról volt szó akkor egy új irányzat jelentkezett: a politikai demoké. Ezek a demok azok, melyek valamilyen úton-módon politikai üzenetet hordoznak. Erre példa a **Amnesty International / Vectra.** Ebben a demoban megrázó képeket láthatunk arról, hogy a világban milyen emberi jogok elleni bűncselekményeket követnek el egyes kormányok, amik semmibe veszik az emberek élet iránti jogait. A szabadság szimbóluma, egy madár az, amely körülrepüli a képeket, amelyek sokkoló hatása után megkérnek minket, támogassuk az Amnesty International-t, amely az emberi jogok világszerte történő tiszteletbentartásáért küzd. Kapunk is egy szép listát, hova fordulhatunk. Tulajdonképpen mondanivalójában pozitív a produkció, bár demoértéke nem sok van. Ugyanilyen politikai mondanivalójú a NAZIS RAUS című demo, amely az egyre erősödő erőszakhullám és náci mozgalom ellen tiltakozik. Én a magam részéről mindkettővel egyetértek...
Az ASSEMBLY partyn igen komoly 40K-s intro verseny is volt, amelynek indulói közül a legkiemelkedőbbekről néhány szót: **CHROME** introjában egy látványos nagyítóeffekt, fraktálplazma és vektoralagutak láthatóak. **TSUNAMI&DEAN** Egy bitmap zoomot, egy dotalagutat és egy forgó zoomolo goodbye feliratot rakott össze. A **MOVEMENT** introja technikailag és zeneileg is kiváló, dotkocka, nagyítások és aranyos nyuszik, ill. madárkák láthatóak benne. Ez a négy (kiegészülve a **CARYLLION & CYBERIAD** produkciójával) 40 Kilobyte-os intro néhány éve még megademo lett volna... Így változnak az idők. Még említést érdemel a **GENOCIDE** Runtroja, a futó ember ötlete miatt.

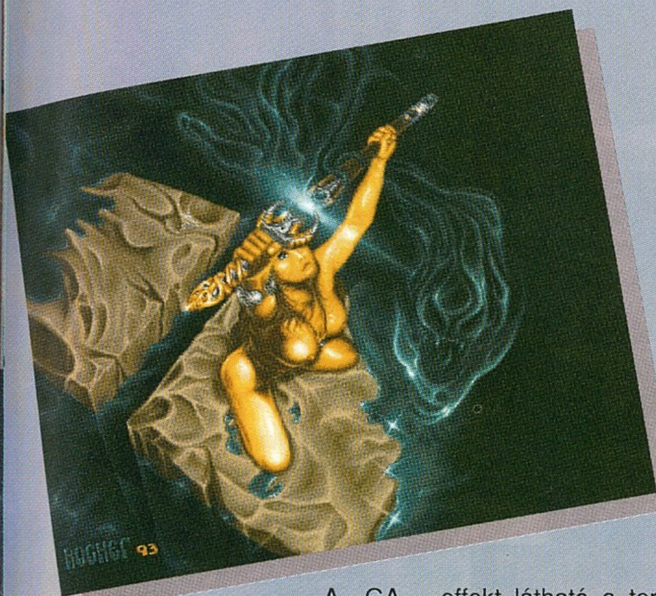
ECC party

Az ECC partin bukkant fel egy újabb csapat, akik a YODEL nevet viselik. Említést csak azért érdemelnek, mert már írtam a MELON klónokról. Nos ez a csapat is MELON logot választott. Már kissé unalmas... egyébként az introjuk mérete ellenére is igazi megademo. A márvány felett suhanó, lightsourced scroll pedig igen-igen látványos. Csak ez a MELONmánia megszünhetne már...



A LEMON ezúttal meghökkentő dologgal jelentkezett. Hamarosan kiadásra kerülő demojuk, a 3D DEMO III preview verzióját adták ki. Hannibal nem okozott csalódást, JADE még mindig nem felejtett el rajzolni... A különböző alakzatokba metamorpholó dotalagút fantasztikus. A vektorvilág még nem az igazi, reméljük ez a végső verzióban majd változik. A hidden ray-trace logo is nagyon szép.





Romantic Demo / Melon Design

(Code és zene: Bannasoft; GFX - Hof, Valt, Mack)



Ismét nem csalódtunk az újításairól is híres csapat francia divíziója által készített anyagban. Tulajdonképpen csak egy nagy ötlet az egész, de az orrot mutat a szokásoknak és konvencióknak.
Egy friss és fiatalos fricska ez a produkció, amelyben a MELON alkotói létrehozták a *romantikus stílust*. Romantikus zene, romantikus grafika, romantikus scrolltext és garantáltan kellemes szórakozás mindazoknak, akik bírják az angol nyelvet...

A GALEMANDS partin volt AGA verseny is, melyen indult a **KEFRENS** is egy rövid produkcióval. Csalódással kellett észrevennem R.W.O. grafikáját a D.A.N.E. demoból, bár az is igaz, hogy az utána következő effekt látványos volt. Őszintén szólva nem vert a földhöz ez a demo, igazán AGA nemigen volt benne. Kár volt érte.

NOP / MUFFBUSTERS
(Code: Jar, Mucsi ; GFX: Jeva, Nexus6/BLC, Rack/ABS; zene: Magnum755)
Ismét jelentkeztünk valamivel. Egész egyszerűen az az ötletünk támadt, hogy megmentsük a scene-t! Nem kis feladat, az biztos! A NOP az első produkciónk, ami a Save the Scene című sorozatunkban megjelent. Bitmapos Zoom-oló effekt, sok-sok körből álló köreffekt, dotmetamorph több, mint 5800 dotból, illetve másik doteffekt látható a termékben. A legvégén igen hosszú scrolltext olvasható, amit volt szerencsém nekem elkövetni. Csak legyen, aki végigolvassa! Rossz hír az A500 tulajdonosoknak, hogy ez a demo csak A1200-esen fut. De ez utóbbiaknak jó hír, hogy nemsokára itt van a második rész: NOP 2, mely sokkal, de sokkal látványosabb lesz, mint elődje!

Végül pedig hadd mentegetőzzek kicsit... mivel a demologiában mindössze két oldal van engedélyezve nekem, így sokmindenről nem tudtam írni. Talán majd legközelebb.

Itt a cikk végén szeretnék köszönetet mondani MUCSI/ MUFFBUSTERS-nek a cikk elkészítéséhez nyújtott segítségéért.





A legközelebbi demologiáig maradok őszinte hívetek,

GYU / MUFFBUSTERS

Utóirat: Elhatároztam valamit: többször nem írok hiddenpartokról (hehehe).



Pygmy Projects

(Code: Coconut, Flame, GFX: Cenobit; zene: Jester)



Aki brilliáns kódot vár, az nézze meg ezt a demot. Itt aztán már előkerülnek a fantasztikus effektek. Színes dotlandscape, dotváros, esti város effekt, glenzek a glenzekben, vectorobjectek árnyékot vetve más objecteken... kissé pöpec. Más szavakkal igen jó. Jester zenéje pedig ismét igazolja, hogy az AMIGA scene egyik legjobb zenészéről van szó.

PARÁD '93
AMIGA TÁBOR

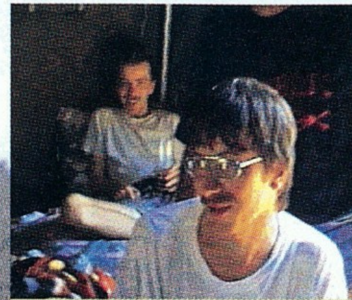

Jó reggelt, Parád! (Brazil KLF-re ébred)


Ne, habozz!!! - Absurd Compo


Mucsi / Muffbusters a tábor szépe


Gaborca - a fáradt vándor

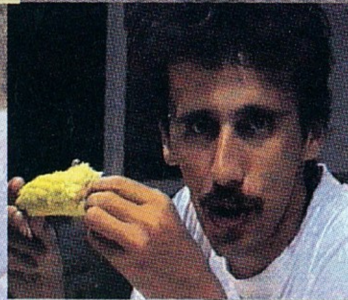

Vízivetélkedő a strandon


JOCO - ezúttal a kamera előtt


Kukucs! - Zwack ismerkedik a kamerával

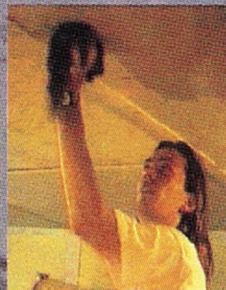

Megy a lemez vándorútra - a Absurd Compo egyik feladata

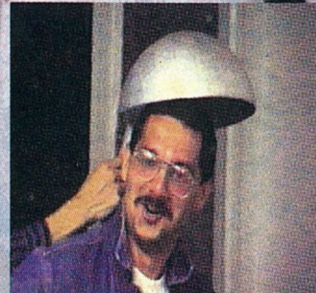

Előjáték Shy hajával


Adni belőle, azt nem...

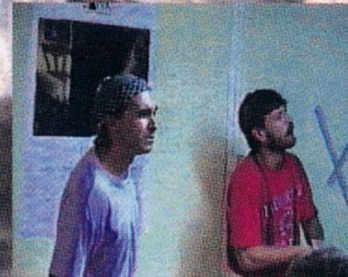

A zöldülés útján - Cri$ta


Masell, a dupla nullás ügynök számháborúra készül


Absurd a mennyezeten fókázik


Egy merítés hülyeség - Brazil


A PC ABC stábja is nagyon kíváncsi volt


Szellemirtók munka közben...

MULTIMÉDIA

avagy ki nevet a végén



A computer-világ elmúlt néhány éve kevés olyan izgalmas, nagy távlatokkal kecsegtető és egyúttal olyan körvonalazatlan, rosszul értelmezett témakört tud felmutatni, mint a multimédia gondolatköre. Az egy-két perifériát (CD-t vagy videót) vezérlő és azok jeleit egyszerűen kombináló kezdeti megoldásokból a multimédia valóságos "szörnnyé" nőtte ki magát. A világ nagy és nem annyira nagy számítógép-gyártói az elmúlt egy-másfél évben elárasztották a piacot a fent említett kategóriába tartozó jobb-rosszabb termékeikkel. A divat nagy piacot teremtett, amelynek szeleteiért kemény harc folyik és egységes szabvány híján - az erőviszonyok egyenlőtlensége ellenére - a verseny nyíltnak mondható. Az ATARI legújabb számítógépével szintén ringbe szállt - a gép jellemzőit tekintve nem is esélytelenül. Ami a Falcont a vetélytársak közül kiemeli, az a kiemelkedő ár/teljesítmény viszony. A beépített MIDI interfész, a sztereo ki-, és bemenet, a korábban csak a NEXT szuperkomputerbe beépített Digital Signal Processor és csatlakozóaljzata, a nagy sebességű SCSI-II port és a LAN hálózati csatoló egy ezer dollár alatti gépben valóban páratlan ajánlat. Minden ellenkező híreszteléssel szemben a kommunikációs portok játsszák a legfontosabb szerepet a multimédia alkalmazások során. Hiba lenne a számítógépet olyan feladatokkal terhelni, amelyek elvégzésére más készülékek sokszorta inkább alkalmasak. (Igazi multimédia-show létrehozásakor a képet szinte mindig videok, a hangot CD-k szolgáltatják.) Hiszen a legjobban "feltuningolt" számítógép sem érne képmegjelenítés terén a legócskább távol-keleti videomagnó lába nyomába, és teljesítménye jóindulattal is gyengécskének minősíthető egy "filléres" CD-walkman-hez képest. Ilyen megfontolások alapján dönött például úgy annak idején az ATARI fejlesztőgárdája, hogy drága 16 bites hangprocesszor helyett az olcsó MIDI interfészt építik be számítógépeikbe és a hangszereket nem emulálják, hanem csak vezérlik. A piaci siker, mint közismert, fényesen igazolta döntésük helyességét. A Falcon SCSI-II, párhuzamos és RS232 portján keresztül képes szinte minden - PC-ken és Macintoshokon megszokott - printerrel, scannerrel, digitalizálóval és egyéb - perifériával kommunikálni. A kedvező képet azonban beárnyékolja az, hogy a vetélytársak (PC, Mac és a nagyobb Amigák) mindegyike rendelkezik olyan bővítőkártya-helyekkel, ahová professzionális célkártyákat csatlakoztatva jelentősen megnövelhető a komputer teljesítménye. Ennek hiányában a gép elveszítheti jónéhány fejlesztőcsapat bizalmát.

A videos tulajdonságok közül sem a minél több szín egyidejű megjelenítésének képessége az igazán mérvadó. Az új felbontások legfontosabb szolgáltatása az overscan és a genlock lehetősége. Az overscan egy olyan technika, amelynek segítségével a számítógép videojele a monitor teljes felületét használja, így eltűnik a képernyő fekete kerete (a képátmérő így valóban annyi inches lesz, mint amekkorának hiredették). A számítógép által kibocsátott videójel normál körülmények között nem írható videoszalagra, mivel a jelek rögzítéséhez, pontos ütemezésére a komputert nem készítették fel. Az időzítést ellátó szerkezetek fogadására külön port szolgál a Falconban.

A DSP igazi felhasználását is az ATARI által a gépbe beépíteni kívánt DSP interfész jelenti majd. A közvetlen digitális port többek között kiváló lehetőséget kínál például DAT-okkal való adatcserére (sampling). (Ilyen intefészt fejlesztenek többek között a Compo cég MusiCom nevű harddisk-recordig programjához.) Van egy eszköz, amely elválaszthatatlanul hozzátartozik a multimédia fogalmához, mely eszköz - távlatokat nyitó lehetőségeivel - tulajdonképpen a multimédia megszületéséhez is hozzájárult. Ez a CD-ROM. Az ATARI cég négy évvel ezelőtt elsők között felismerve a CD-ROM jelentőségét megalkotta saját leolvasóját. Sajnos a termék pályafutása a megalkotással be is fejeződött. A Falcon hosszú távon alaposan megsínyli majd eme elengedhetetlenül szükséges periféria hiányát.

Amiga

A hagyományosan kiváló képi adottságokkal rendelkező Amiga a rendelkezésre álló nagyon jó szoftverek ellenére, mint "kisebbségi komputer" várhatóan a jövőben sem lesz nagyobb súllyal jelen a piacon.

Macintosh

A cikkben foglalt kritériumoknak maradéktalanul megfelelő komputereivel, és a felhasználó igényeihez maximálisan igazodó komplett szoftver-rendszereivel a Mac az igényesség szinonimájává vált. Árait tekintve azonban nem valószínű, hogy a későbbiekben széles tömegek számára elérhetővé válik.

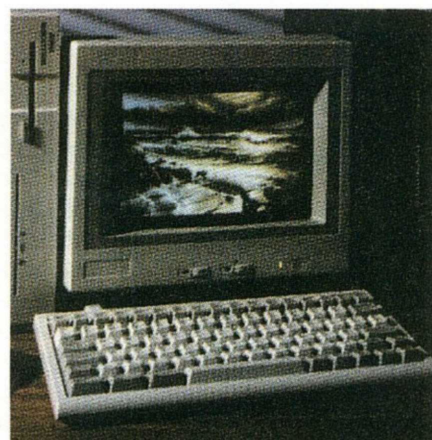
PC és klónjai

Az elmúlt években látványos fejlődésen átment PC, a szoftverek és kiegészítők óriási kínálatával és rohamosan csökkenő áraival a verseny legnagyobb esélyese.

A VETÉLYTÁRSAK





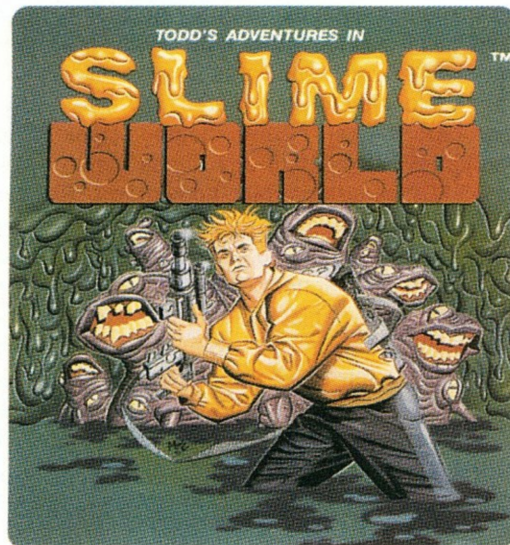






Te vagy Todd, a galaktikus felfedező. Szereted a furcsa életformákkal teli világokat. Ez az amiért elmerészkedsz Slime World-be. De ne lepődj meg mikor megtámadnak a fejszopók, a vérszívó legyek és egyéb barátságos állatkák. Csúszós férgek állják utadat a 6 összetett pályán. Barátaiddal is játszhatsz hat pályán keresztül multi-player üzemmódban.

Bűnöző Agy elrabolta az elnök lányát, és ha nem veheti át az egész Föld irányítását, akkor azzal fenyeget, hogy megöli. Egyedül te, Electocop tudsz behatolni a Bűnöző Agy Vas Hadiszállására, ahol ördögi robotok és gyilkos csapdák állják utadat. Te vagy az egyetlen remény. Meg tudod menteni az elnök lányát, és legyőzni a Föld leggonoszabb agyát?



ST SERIES
PRODUCTIVITY SOFTWARE
programcsomag

-ST-WORD (szövegszerkesztő)
-ST-BASE (adatbáziskezelő)
-ST-CALC (táblázatkezelő)
-ST-GRAPH (grafikonkészítő)

Ára ÁFÁ-val: 3990 Ft.

ST SERIES PRODUCTIVITY

Egy olyan négy programból álló programcsomag bemutatása e néhány sor, melynek hasznosságát jómagam is a véletlen közreműködésével fedeztem fel. A programcsomag tartalmaz szövegszerkesztőt, adatbáziskezelőt, táblázatkezelőt és grafikonkezelőt, melyek egymás közti adatátvitelre is képesek. A szövegszerkesztő a hagyományos szerkesztési módokon kívül (beszúrás, másolás, átmozgatás, stb.) lehetővé teszi IMG formátumú grafikák felhasználását, valamint alkalmas az angol szavak beírásának helyességét ellenőrizni (Spelling). Az adatbáziskezelő felépítését és az adatformátumokat a felhasználó definiálhatja, így alkalmas lehet a program akár otthoni nyilvántartás létrehozására (pl. magnó-, ill. videokazetták nyilvántartása) vagy akár üzleti adataink tárolására vagy feldolgozására. Az adatok bevitele után megadhatunk keresési szabályokat, melyek alapján a program csak a kívánt adatokat - tetszés szerinti elrendezésben, csoportosítva - jeleníti meg a képernyőn, nyomtatón, vagy DIF formátumban lemezen. Ez utóbbi egy olyan formátum, mely a programok közötti adatátvitelhez szükséges. Ha a felhasználó szeretné numerikus adatainak változását grafikusan is áttekinteni, az adatállományt a grafikonkészítőbe importálva, s a megfelelő megjelenítési formát kiválasztva (vonalas-, oszlopos-, sajt- stb diagram) az adatok alapján képzett grafikont képernyőn, illetve nyomtatón megjelenítheti. Sokan küzdenek nagyobb adatmennyiséget tartalmazó nyilvántartási problémákkal. Nos, úgy érzem ez a programcsomag nagy segítségül szolgálhat az ilyen jellegű feladatok megoldásánál.

Chris

ST SERIES
LEISURE SOFTWARE
programcsomag

-FIRST BASIC (BASIC fordító)
-HYPERPAINT (rajzolóprogram)
-S.T.A.C. (kalandjáték készítő)
-PRINCE (stratégiai játék)

Ára ÁFÁ-val: 2990 Ft.

ATARI PD SZOFTVEREK

Pd No.:001	1/FINAL APPROACH CONTROLLER (repülésirányító) 2/ATTACK (lövöldözős játék) 3/AVECTA 1 (szöveges kalandjáték)
Pd No.:002	1/BOINGO (arcade játék) 2/CINKO (logikai játék) 3/CRUNCH TIME FOOTBALL (amerikai foci) 4/MYSTIC REALM (arcade kalandjáték)
Pd No.:003	1/ST COLORING BOOK (rajzoló program) 2/THE SEVEN SKULLS (logikai játék) 3/SLITHER (arcade játék) 4/SUPER-JACKPOT SLOTS (pénznyerő automata)
Pd No.:004	1/GFA BASIC 2/GFA-COMPANION (segédprogram) 3/GFA-RUN ONLY (futtató program) 4/GFA-CROSS REFERENCE UTILITY (segédprogram)
Pd No.:005	1/ST WRITER ELITE (szövegszerkesztő)
Pd No.:006	1/SEURAT (color/monochrome rajzprogram) 2/ST COLORING BOOK (rajzoló program)
Pd No.:007	1/CAD 3D 2/REZRENDER (CAD segédprogram) 3/CAD 3D ANIMATOR
Pd No.:008	1/PHASAR (könyvelő és adószámító program)
Pd No.:009	1/CHAOS (fraktál rajzoló program) 2/PIXEL PRO (képtrükk program) 3/THE SHEDULE MASTER (naptár) 4/WORD PUZZLE DESIGNER (szórejtvény készítő) 5/INTERSET RAMBABY (ramdisk és printer spooler) 6/POKER SOLITARIE (passziánsz) 7/NEWSPEED (utility)

A PD-k ára lemezenként csak: 295,-Ft



Cubase V2.0

Jó napszakot mindenkinek!

Elnézést a hosszúra nyúlt szünetért azoktól, akiknek hasznára válik a nagy Cubase program ismertetése, s ugyancsak elnézést azoktól, akiket megráz a hír, miszerint folytatódik a móka. Azt hiszem nincs értelme magyarázkodnom, lássuk a folytatást!

A Cubase egyik nagy előnye, hogy egy több sávon elkészített részlet, ún. GROUP-ként (csoportként, blokként) is kezelhető. Ezáltal például a következő refrén behelyezéséhez elegendő csak a megfelelő GROUP nevére hivatkozni, s máris helyén van aminek a helyén kell lennie.

Egy ilyen GROUP elkészítésekor ki kell jelölni a szerepeltetni kívánt PART-okat (akár több sávról is), majd a BUILD GROUP menüpont kiválasztása után be kell írni egy nevet. A továbbiakban:

- NEW - új blokk készítése
- ADD - egy meglévő blokk bővítése
- REPLACE - egy meglévő blokk kicserélése választható.

Az eddig definiált GROUP-ok a GROUP LIST-ben láthatók, felhasználásuk is innen történhet.

Ha csak előregyártott blokkokkal akarunk dolgozni, célszerű GROUP TRACK-et készíteni, és a GROUP LIST-ből kiválasztott részeket egymás után pakolni.

Megjegyzés:
A GROUP-okban szereplő PART-ok információi (PART INFO) megmaradnak, továbbá lehetőség van egy PART több blokkban történő szereplésére is.

Néhány dolog az OPTIONS MENU-ből.

CHASE EVENTS
Ha egy sávon egy zongora hangszín szól, majd egy Program Change üzenet után valami más, akkor ha visszatekerek (nem egészen az elejére), a gép nem fog visszaváltani zongora hangra. Pontosabban csak nem váltaNA vissza, de hála Mr. Chase Events-nek visszavált(ozik(olódik)).

FOLLOW SONG
Ha a funkció aktív, akkor bármerre tekergek ide-oda a dalon belül, mindig látni fogom, hogy hol vagyok. Ellenkező esetben a képernyő nem követi a kurzort.

RESET ON STOP
Ha a funkció mellett a pipa látható, akkor lejátszás, ill. felvétel megállításakor néhány RESET üzenet megszünteti az esetleg lógva maradt hangokat és az egyéb zavaró paramétereket.

A PART APPEARANCE-ben meghatározható, hogy a rudacskák a részek neveit, vagy pedig a tartalmukat mutassák.

Fontos dolog a METRONOME. Beállítható a beszámolás hossza, a metronóm hangja és annak hangereje.

Egy egyedülálló lehetőség a REMOTE CONTROL, amit kevesen ismernek. Segítségével a számítógép (és a mouse) érintése nélkül, pusztán a szinti klaviatúrájáról is elérhetem az alapvető funkciókat. Történik mindez méghozzá oly módon, hogy egy, ún. REMOTE KEY (pl. a legfelső billentyű) lenyomvatartása mellett lenyomom a kívánt funkcióhoz hozzárendelt billentyűt. Van gyári, ajánlott hozzárendelés (ami szerintem megfelelő), de ezt bárki szabadon átkódolhatja magának.

Néhány szó a MASTER TRACK-ről.

Sokan rohantak már hozzám zokogva azért, mert a legfőbb égi szervekhez intézett fohász ellenére sem tudták a dalok ütemelőjegyzését a munkaablak jobb alsó részén megváltoztatni. Nos, a megoldást a MASTER TRACK nyújtja amellett, hogy menetközbeni tempóváltást is lehetővé tesz.

A sorrend a következő:

1) beállítjuk a kurzort a változtatás pontjára

2) csipkebokor vessző

2/2) Kétszer gyorsan ráklikkelünk a jobb alsó MASTER gombra

3) válassz: NEW TEMPO vagy NEW SIGNATURE

4) a megjelent érték a megszokott módon változtatható

További lehetőségek:

DELETE EVENTS
A törlendő bejegyzés (tempóváltás, előjegyzés) kiválasztása után e funkció törli a törlendeni valót.

COPY SECTION
A funkció hasonló a korábban említett COPY RANGE parancshoz. A két lokátor közötti szakaszt MASTER TRACK állományát átmásolja a kurzor pozíciójától kezdődően.

Figyelem!

-be kell venni az OVERDUBB/REPLACE kapcsoló állapotát, mert annak megfelelően rámásolódik vagy felülíródik a célterületen elhelyezkedő adat.

...

Chris

PD ZÓNA

IntuiTracker 1.50

A zene hangja

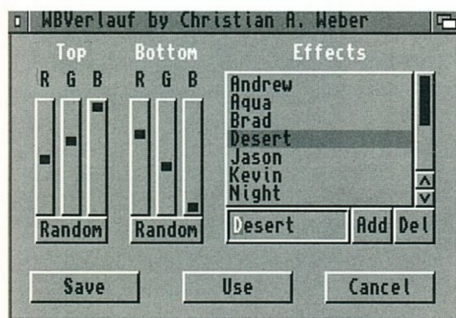
Egy modullejátszó commodity (OS2.0+) program, mely segítségével akár programírás közben is hallgathatunk zenét. A lejátszó-rutin támogatja a SoundTracker (2.0-2.6), a NoiseTracker (1.0-1.3 és 2.0) és a ProTracker (1.0-1.3b és 2.1a) formátumokat. Bár a program kevés formátumot ismer és kis méretű (30 k), a szolgáltatásai széleskörűek és könnyen kezelhetőek. Az ún. AppWindow technika segítségével lehetőség van a modulok ikonjainak "bedobására" az IntuiTracker ablakába. Ha egy lemez ikonjával tesszük, akkor a lemez összes modulja egymás után lejátszásra kerül.

A program másik kényelmi szolgáltatása, hogy a modul betöltése során az alkönyvtárban talált modulokat menübe szervezi és a későbbiek során a kiválasztásuk onnan is történhet. A modulok lehetnek PowerPacker-rel vagy XPK-val tömörítettek is. Az XPK tömörítés esetén a többszörös tömörítés is megengedett (pl.: DLTA+NUKE, DLTA+SHRI).

WBVerlauf 2.0

Szivárványos kép

Az 1200-as és a 4000-es megjelenését követően rögtön megjelentek az olyan programok, melyek a 24 bites palettát és a Copper-t felhasználva varázslatos színekben pompázó színátmeneteket produkáltak.

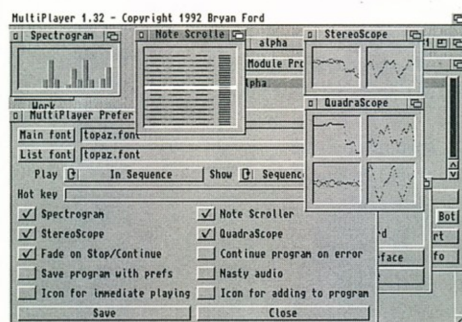


Ezek egyikéből fejlődött ki ez, a mostanra már commodity segédprogrammá fejlődött program. A program két, a Prefs részével beállítható szín között készít egy színátmenetet. A tetsző párosítások elmenthetők és a későbbiek folyamán visszatölthetőek.

MultiPlayer V1.32

Szóljon a zene

Egy újabb commodity zenelejátszó program, mely rengeteg formátumot ismer. Az előző programnál felsoroltakon kívül pl. a Digital Sound Studio, StarTrekker 1.2, MED 3.00-3.21 és OctaMED (Pro), Oktalyzer négy és nyolc csatornás moduljai. A felsorolásból még kimaradt 9 (Magyarországon kevésbé elterjedt) program. A modul formátumokon kívül támogatja még az AudioMaster 8SVX azonosítójú IFF formátumát is.

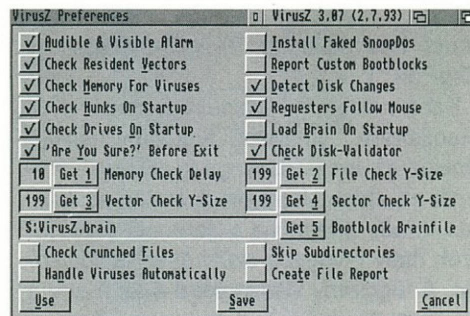


A program a közel 100 kbyte-os méretével nem tartozik a legkisebbek közé, de cserébe rengeteg szolgáltatással rendelkezik: tömörített file-ok beolvasása (a PowerPacker-t is az XPK rendszeren támogatja, így az xpkmaster.library is feltétlenül szükséges), e programnál is lehetőségünk van kisebb-nagyobb programok írására, mellyel a modulok lejátszását szabályozhatjuk. A program rendelkezik ARexx interface-szel is, melyen keresztül az RxTracker programmal kompatibilis módon, 9 paranccsal vezérelhetjük. E programot is használhatjuk az AppWindow technikával.

VirusZ 3.07

Vírusveszély

Nem rég adtunk hírt a Fuck Device vírus megjelenéséről és úgy látszik, hogy a nyár meghozta a vírusírók alkotási kedvét. Ennek bizonyítékául néhány adat a 3.06-os verzió óta (kb. 1 hónap alatt) 15



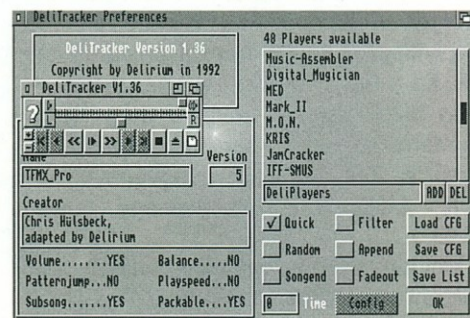
új boot-, 13 új file-, ill. link-vírussal bővült a felismert vírusok száma.

A program Shareware, 1.2/1.3 - 3.0-ig minden operációs rendszer alatt fut, bár egyes kényelmi szolgáltatásai csak OS2.0+ felett működnek.

DeliTracker V1.36

... a zene még mindig szól...

Talán le sem kellene írnom, hogy ez is egy commodity program, mely szintén rengeteg formátumot ismer. A legtöbb támogatott modul formátumot a külső fileokban elhelyezett lejátszó rutinokkal játsza le, melyek nem mindig tartják be a Commodore programozási tanácsait (pl. VBR kezelése), ez nem vonatkozik a legnépszerűbbekre; a StarTrekker, a SoundTracker 15/31, a NoiseTracker és a ProTracker modulok beépített lejátszó rutinokkal szólalnak meg.



E programnál az automatikus vezérlésre konfigurációs file-on keresztül van lehetőség, a szinte elengedhetetlennek számító ARexx interface-n kívül. E program is támogatja a tömörített modulok lejátszását, szintén az XPK rendszeren keresztül. E program is támogatja az AppWindow technikát.

(JOCO)

A Rendszerbarát

Legutóbb a gadtools gadgetjeivel ismerkedtünk, most folytatjuk ott, ahol abbahagytuk.



GT_GetIMsg - egy IntuiMessage átvétele GadTools feldolgozással (V36)
imsg = **GT_GetIMsg**(intuiport)
D0 A0
struct IntuiMessage *GT_GetIMsg(struct MsgPort *);

Ezt a rutint kell használni a megszokott exec.library / GetMsg() függvény helyett, amikor az IntuiMesssage-k olvasása történik az ablak UserPort-járól. Ha szükséges, a rutin meghívja a gadtools azon részét, mely elvégzi a szükséges átállításokat. A függvény visszatérési értéke egy a módosított IntuiMessage-re mutató pointer, mely tartalmazhat több, ill. kevesebb message-t, mint az eredeti. Ha csak a gadtools számára voltak értelmezhetőek a message-k, akkor a visszatérési érték NULL pointer.

intuiport: a használt ablakhoz tartozó Window->UserPort.
imsg: mutató a módosított IntuiMessage-re, vagy NULL.

A V39 rendszertől kezdődően a függvény egy ExtIntuiMessage struktúrára mutató pointert ad vissza. De a prototype nem lett módosítva, a régebbi forráskódokkal való kompatibilitás miatt.

GT_ReplyIMsg - a GT_GetIMsg() függvénnyel kapott message visszaadása. (V36)
GT_ReplyIMsg(imsg)
A1
VOID GT_ReplyIMsg(struct IntuiMessage *);

A GT_GetIMsg() függvénnyel kapott módosított IntuiMessage visszaadására szolgál. A használata az exec.library / ReplyMsg() függvényhez hasonlóan történik, ha a GT_GetIMsg() lett használva. A rutin biztonságosan hívható meg NULL pointerrel is (semmit sem fog csinálni).

imsg: a GT_GetIMsg() függvénnyel kapott, módosított IntuiMessage, vagy NULL.

Minden kapott message-t vissza kell küldeni, nem függhet a dolog a CloseWindow() függvényen.

A V39 rendszertől kezdődően a függvény egy ExtIntuiMessage struktúrára mutató pointert vár paraméterként. De a prototype nem lett módosítva, a régebbi forráskódokkal való kompatibilitás miatt.

És most következzék a forrásprogram, mely nem mindenhol a legelegánsabb (de működik). Megnyit egy újabb képernyőt és arra egy ablakot, majd kirajzol három gadget-et melyek működnek. A close-gadget aktivizálása után, nincsenek kezelve a message-k bemutatva azt, hogy a rendszer önmagában nem végzi el az összes tennivalót.

```
/* gadtools.library példaprogram */

#include <exec/types.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <intuition/classes.h>
#include <intuition/classusr.h>
#include <intuition/imageclass.h>
#include <intuition/gadgetclass.h>
#include <libraries/gadtools.h>
#include <graphics/displayinfo.h>
#include <graphics/gfxbase.h>
#include <string.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

#include <proto/dos.h>
#include <proto/exec.h>
#include <proto/intuition.h>
#include <proto/gadtools.h>
#include <proto/graphics.h>
#include <proto/utility.h>

BOOL openlibs(void);
void closelibs(void);
BOOL openscreen(void);
void closescreen(void);
BOOL openwindow(void);
void closewindow(void);
void my_mx_rout(void);
void dith_rout(void);
void keymaps_rout(void);

struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct GfxBase *GfxBase;
struct Library *GadToolsBase;

struct Screen *screen;
struct Window *window;

struct IntuiMessage intuimsgclone;
struct MinList listv_List;
APTR   VisualInfo;

UBYTE *my_mx_labels[] = {
  "None",
  "Even",
  "Odd",
  "Mark",
  "Space",
  NULL};

UBYTE *my_cycle_labels[] = {
  "Ordered",
  "HalfTone",
  "Floyd-Steinberg",
  NULL};

struct Node listv_Nodes[] = {
  &listv_Nodes[1], (struct Node *)
        &listv_List.mlh_Head, 0, 0, "American",
  &listv_Nodes[2], &listv_Nodes[0], 0, 0,
        "British",
  &listv_Nodes[3], &listv_Nodes[1], 0, 0,
        "Canadien Français",
  &listv_Nodes[4], &listv_Nodes[2], 0, 0,
        "Dansk",
&listv_Nodes[5], &listv_Nodes[3], 0, 0,
        "Deutsch",
  (struct Node *)&listv_List.mlh_Tail,
      &listv_Nodes[4], 0, 0, "Dvorak"};

struct MinList listv_List = {
  (struct MinNode *)&listv_Nodes[0],
  (struct MinNode *)NULL,
  (struct MinNode *)&listv_Nodes[5]};

struct TextAttr topaz8 = {"topaz.font", 8,
  0x00, 0x01};

struct NewGadget my_mx_ngadget =
{
  122, 21, 17, 9, NULL, NULL, 0,
    PLACETEXT_LEFT, NULL, (APTR)my_mx_rout
},
my_cycle_ngadget =
{
  104, 112, 189, 14, "Dithering:", NULL, 1,
    PLACETEXT_LEFT|NG_HIGHLABEL, NULL,
    (APTR)dith_rout
},
my_listv_ngadget =
{
  352, 55, 212, 72, "Keyboard Type", NULL, 2,
    PLACETEXT_ABOVE|NG_HIGHLABEL, NULL,
    (APTR)keymaps_rout
};

struct TagItem my_mx_titems[] =
{
  {GTMX_Labels, (ULONG)&my_mx_labels[0]},
  {GTMX_Spacing, 5},
  {TAG_DONE}
},
my_cycle_titems[] =
{
  {GTCY_Labels, (ULONG)&my_cycle_labels[0]},
  {TAG_DONE}
},
my_listv_titems[] =
{
  {GTLV_Labels, (ULONG)&listv_List},
  {GTLV_ShowSelected, NULL},
  {LAYOUTA_Spacing, 1},
  {TAG_DONE}
};

void main(int argc, char *argv[])
{
  struct IntuiMessage *m;
  BOOL noquit = TRUE;
```

```
  if (openlibs())
  {
    closelibs();
    exit(20);
  };
  if (openscreen())
  {
    closescreen();
    closelibs();
    exit(20);
  };
  if (openwindow())
  {
    closewindow();
    closescreen();
    closelibs();
    exit(20);
  };

  while(noquit)
  {
    m = GT_GetIMsg(window->UserPort);
    CopyMem(m, &intuimsgclone,
      sizeof(struct IntuiMessage));
    GT_ReplyIMsg(m);

    switch(intuimsgclone.Class)
    {
      case IDCMP_REFRESHWINDOW:
         GT_BeginRefresh(window);
         GT_EndRefresh(window, TRUE);
         break;

      case IDCMP_CLOSEWINDOW:
         noquit = FALSE;
         break;

      case IDCMP_GADGETUP:
      case IDCMP_GADGETDOWN:
         break;
    }
  }

  Delay(300);

  closewindow();

  closescreen();

  closelibs();
}

BOOL openlibs(void)
{
  IntuitionBase = (struct IntuitionBase *)
    OpenLibrary("intuition.library", 37);
  GfxBase = (struct GfxBase *)
    OpenLibrary("graphics.library", 37);
  GadToolsBase =
OpenLibrary("gadtools.library", 37);
  if ((IntuitionBase == NULL) ||
       (GfxBase == NULL) ||
       (GadToolsBase == NULL))
    return TRUE;

  return FALSE;
}

void closelibs(void)
{
  if (IntuitionBase) CloseLibrary((struct
Library *)IntuitionBase);
  if (GfxBase) CloseLibrary((struct Library
*)GfxBase);
  if (GadToolsBase)
CloseLibrary(GadToolsBase);

  return;
}

UWORD DriPens[] = {
  ~0 };

/* Erre warning-ot ad a fordító, de így van
írva az egyik include file-ban! */

BOOL openscreen(void)
{
  if (!(screen = OpenScreenTags(NULL,
    SA_Left, 0,
    SA_Top, 0,
    SA_Width, 640,
    SA_Height, 256,
    SA_Depth, 3,
    SA_Font, &topaz8,
    SA_Type, CUSTOMSCREEN,
    SA_DisplayID, DEFAULT_MONITOR_ID |
                  HIRES_KEY,
    SA_AutoScroll, TRUE,
    SA_Overscan OSCAN_TEXT,
    SA_Pens, &DriPens[0],
    SA_Title, "Demo program for GURU 93/9",
    TAG_DONE)))
    return TRUE;
  if (!(VisualInfo =
    GetVisualInfo(screen, TAG_DONE)))
    return TRUE;
  return FALSE;
}

void closescreen(void)
{
  if (VisualInfo) FreeVisualInfo(VisualInfo);

  if (screen) CloseScreen(screen);
}

struct Gadget *GadgetList;

BOOL openwindow(void)
{
  struct Gadget *gad;

  GadgetList = NULL;

  my_mx_ngadget.ng_VisualInfo = VisualInfo;
  my_mx_ngadget.ng_TextAttr = &topaz8;
  my_cycle_ngadget.ng_VisualInfo = VisualInfo;
  my_cycle_ngadget.ng_TextAttr = &topaz8;
  my_listv_ngadget.ng_VisualInfo = VisualInfo;
  my_listv_ngadget.ng_TextAttr = &topaz8;

  gad = CreateContext(&GadgetList);
  if (gad == NULL) return TRUE;

  gad = CreateGadgetA(MX_KIND, gad,
    &my_mx_ngadget, my_mx_titems);
  if (gad == NULL) return TRUE;

  gad = CreateGadgetA(CYCLE_KIND, gad,
    &my_cycle_ngadget, my_cycle_titems);
  if (gad == NULL) return TRUE;

  gad = CreateGadgetA(LISTVIEW_KIND, gad,
    &my_listv_ngadget, my_listv_titems);
  if (gad == NULL) return TRUE;

  window = OpenWindowTags(NULL,
    WA_Left, 0,
    WA_Top, 10,
    WA_Width, 640,
    WA_Height, 178,
    WA_IDCMP, MXIDCMP | LISTVIEWIDCMP |
SLIDERIDCMP | CYCLEIDCMP |
IDCMP_CLOSEWINDOW | IDCMP_REFRESHWINDOW,
    WA_Flags, WFLG_SIZEGADGET | WFLG_DRAGBAR |
      WFLG_DEPTHGADGET | WFLG_CLOSEGADGET |
      WFLG_SMART_REFRESH,
    WA_Gadgets, GadgetList,
    WA_Title, "Work Window",
    WA_CustomScreen, screen,
    WA_MinWidth, 67,
    WA_MinHeight, 21,
    WA_MaxWidth, 640,
    WA_MaxHeight, 256,
    TAG_DONE);
  if (window == NULL) return TRUE;

  GT_RefreshWindow(window, NULL);

  return FALSE;
}

void closewindow(void)
{
  if (window) CloseWindow(window);
  if (GadgetList) FreeGadgets(GadgetList);
}

void my_mx_rout(void)
{
/* az MX gadget lenyomásához tartozó rutin */
}
void dith_rout(void)
{
/* a CYCLE gadget lenyomásához tartozó rutin
*/
}
void keymaps_rout(void)
{
/* a LISTVIEW gadget lenyomásához tartozó
rutin */
}
```

Amiga AT-BUS Harddisk vezérlő

1. rész

Egy saját készítésű winchester vezérlő ismertetése előtt köszönetet mondok azoknak, akik segítettek ennek a vezélőnek az elkészítében, többek között Farkas Jánosnak (CHEXUM), aki fáradhatatlanul többszöri módosítás után elkészített egy nagyon jól működő vezérlő programot (V39.52). Az első prototípus kb. 3 évvel ezelőtt készült el, azóta mind mérete, mind ára sokat csökkent. Munkáimról annyit, hogy már elég régóta van amigám, és leírások nélkül kezdtem el a hardware-ek fejlesztegetését, a külső floppy illesztővel kezdve a hangdigitalizálón és egy IBM-XT winchester illesztésen keresztül. Majd egy nem auto-boot-os harddisk vezérlő után megcsináltuk CHEXUM-mal a Commodore A590-es SCSI vezérlő programját átírva az első auto-bootos verziót. A saját program megírása után elkészült egy olyan változat, ami 8 Mbyte RAM bővítést képes kezelni.

Az itt ismertetésre kerülő vezérlő mellett léteznek más típusú AT-BUS illesztő megvalósítások is, de a lényegük ugyanaz. Sok - főleg a Magyarországon gyártottak közül - kísértetiesen hasonlít azokhoz a verziókhoz, amiket a fejlesztés során elkészítettünk, ilyen másolásokat is lehet pl. a Derko által gyártott termékek között találni, nem sokat törődve a vezérlők hosszú fejlesztési hónapjaival.

Annak ecsetelgetésére, hogy miért van szükség egy számítógéphez gyors, nagykapacitású háttértárolóra, most inkább nem térek ki, ez egy olyan szükség, amit tapasztalat által lehet megérteni, PC-s körökben ezt már sokan tudják.

Miután az Amigákat piacra dobták, megjelentek az első SCSI winchester vezérlők, amihez elég drágán lehetett jó harddisket kapni. Akkoriban még az ún. MFM winchesterek voltak elérhető áron. Az MFM rendszerű vezérlőkről annyit érdemes elmondani, hogy az elektronika két részre van osztva. Az egyik részén, amit a számítógépbe kell dugni vannak, a memóriák, a processzor, dekódolók stb, tehát egy pici külön számítógép, a winchester részén vannak azok a dolgok, amik a fizikai adatfelírást biztosítják pl.: erősítők, léptetés-vezérlők. Ezeknél az MFM vezérlőknél két nagy probléma van, az egyik az, hogy emiatt a kettős rendszer miatt több elektronikát igényel, ami arra hivatott, már mint hogy a kettős rendszer, hogy egy vezérlőkártyához különböző winchestereket lehessen kapcsolni anélkül, hogy a vezérlőkártyát cserélni kellene, viszont idővel az elektronikai részek ára annyira lecsökkent, hogy ennek különösebb jelentősége már nincs. A másik problémát az jelenti, hogy az egyik vezérlővel megformázott winchestert a másik vezérlő nem mindig tudja olvasni. Ennek megoldására és más tényezők miatt kitalálták az ún. IDE (Inteligent Drive Electronic) rendszert, ami egyesítette a vezérlőkártyát processzorostúl, memóriástúl a winchester nem digitális részével. Ez aztán hamar elterjedt a PC, majd később az Amiga világban is. Így, ha valaki egy ilyen AT-BUS (IDE) winchestert kapcsol az Amigájához, egy PC winchester-vezérlőkártyát kapcsol hozzá. Ebből adódik az illesztési feladat. Ahhoz, hogy egy IBM-PC AT kompatibilis géphez hozzákapcsoljunk egy IDE winchestert, nem túl sok dolog kell. Szükség van egy nagyon olcsó floppy/winchester vezérlőkártyára, aminek a winchestert kiszolgáló része nem áll másból, mint egy dekódolóból és egy 16 bites vonal illesztőből. Egyes PC-kben még erre sincs szükség, mivel ezt az alaplapra szerelték rá. A winchestert vezérlő program, ami a winchester fizikai elérését és a boot-olást biztosítja, a BIOS ROM-ban van mindig fixen a gépben. Nagyon leegyszerűsítve tehát a dolgot, nem kell mást csinálni, mint egy PC-kártyát kell kiszolgálni az amiga oldalról. A PC-ben az olyan winchester vezérlőt, amik csak a gép ROM BIOS-ának software-jét használják, a következő PC I/O címeken lehet elérni:

1. táblázat

Ezek megkülönböztetésére elég két ún. chip-select vonal, és három címvezeték, amiket az IDE csatlakózójára is ki vezettek.

2. táblázat

Ebből a listából annak, aki ismeri a PC AT számítógépek kártya csatlakozójának kiosztását és a kivezetések elnevezéseit, láthatja, hogy miért hívják az ilyen winchestereket AT-BUS-osoknak. A kivezetések megismerése után térjünk rá a működés rövid áttekintésére.

Azt talán nem kell részletezni, hogy a HD-k kezeléséhez, a winchesteren lévő adatok eléréséhez, író/olvasó-fejkiválasztás, szektorszám és cilinderszám kell, és két drive-os rendszernél a drive kiválasztásra is szükség van. Tehát írás vagy olvasás megkezdése előtt be kell állítani a kezdő cilindert, fejszámot és a szektorszámot, majd ezek után ki kell adni a parancs regiszterbe az írásra vagy olvasásra való utasítást. Miután a winchester megtalálta a kezdő pozícióját, az aktuális szektor(ok) tartalmát betölti a belső memóriájába, a státusz regiszter 3. bitjét 1-re állítja, és a megszakítás vonalát magas szintre húzza. A számítógépnek az a feladata, hogy a 16 bites adatregiszteren keresztül áttöltse az adatokat a harddisk memóriájából a saját memóriájába. A block számláló regiszterben be lehet állítani, hogy hány logikailag egymást követő szektort, az az 512 byte-ot akarunk beolvasni vagy kiírni. Így, ha több mint egy szektorra volt szükségünk, anélkül, hogy újra be kellene állítani a fej/sektor/cilinder számokat, folyamatosan tölthetjük át az adatokat. Természetesen jó, ha olyan a winchester, hogy minél nagyobb ilyen szektor memóriát tartalmaz, mert így nagy sebességgel, felesleges várakozások nélkül, több szektornyi adatot tud írni-olvasni. Egy 256 kbyte-os pufferrel rendelkező winchester emiatt elég nagy adatátviteli sebességet tud produkálni.

Az Amiga oldaláról nézve szükség van az AT-BUS illesztésére, és ennek kezeléséhez szükséges programra, amit az Amiga operációs rendszerben "device" néven emlegetnek. Ennek a programnak a feladata, hogy a winchestert reset után beállítsa, ellása paraméterekkel, illessze az op.rendszerhez mint háttértárolót. Ennek megfelelően lekezelje mindazokat a feladatokat, ami az íráshoz, olvasáshoz, pozicionáláshoz (seek), formázáshoz, para-

méterlekérdezéshez kell. Egy ilyen device-t pl. úgy is lehet a rendszerben használni, hogy mount dos paranccsal, a mountlist-ben lévő paraméterekkel definiálunk egy ilyen eszközt. Ezt természetesen csak azután lehet megcsinálni, miután a CLI vagy a Workbench bejelentkezett, vagyis a dos már elindult. Ez a módszer nem alkalmas arra, hogy ilyen eszközről indítsuk a rendszert, erről nem lehet bootolni, kivéve akkor, ha a KickStart támogatja, ilyen pl. a RAD:. Az 1.2 és az 1.3-as Kick-Start-oknál az AT-BUS kezelése nincs támogatva, a 2.0 37.300-as verziója ugyan támogatja az AT-BUS kezelését, de ezt csak a fix gépbe épített hardware-re vonatkozik, ilyen az A600, A1200, A4000-es gépek. A másik módszer szerint, mielőtt a dos elindulna, hozzá kell fűzni a meglévő eszközökhöz (DF0:, DF1:, RAD:) a mi AT-BUS winchesterünket kezelő device-t. Az expansion.library támogatja az ilyen módszert, ami jóval a dos, disk kezelő rendszere elött elindul. Ennek neve egy kulcsszó: Auto-Config. Lényege az, hogy ZorroII-es hardwareeknél (A500, A500+, A600 vagyis, ahol 68000-es 24 bites címbuszú processzor van) reset után az $E80000 címen egy auto-config struktúrát keres, ami egy külső kártyáról ad leírást az expansion library-nak. Ezen a kártyán lehet elhelyezni ROM-ban a device programot, amit prioritásfüggően a rendszerben található modulok listájába fűz, ilyen moduloknak tekinthetők a további device-ok, a library-k és a resource-ok. A megfelelő időben ezeket a modulokat a op. rendszer azonosítja és elindítja. Ekkor kerülhet sor a winchester paraméterezésre, a szükséges filesystem betöltésére, a kezelt eszköz boot prioritásának beállítására, ami meg fogja határozni a dosnak, hogy melyik eszközről boot-oljon. A device program megírása, megértése sok rendszerismeretet igényel, de korántsem olyan bonyolult, mint pl. a PC-nél.

Az AT-BUS fizikai illesztése nem túl nehéz, mivel a jelek kezelése teljesen egyértelmű. A tizenhat bites AT adatbuszt némi illesztés után, amit két 74LS245-ös IC-vel meg lehet oldani, az Amiga adatbuszára lehet kötni. A CS1 és a CS3 jelek előállításához egyszerű dekóderek elegendőek. Az INTRQ megszakítás vezeték negálás ès kisebb engedélyező logika után az Amiga INT2-es megszakításkérő vonalához lehet kötni. Az IOW/IOR vonalak előállíthatók a 68000-es R/W vonalából. DA2-0 címvezetékeket pedig az Amiga címvezetékeihez lehet kötni vonalillesztés után. Az egyszerű logikákat, mint pl. az interrupt vonal negálását, az IOR/IOW elkülönítését, valamint a később részletezett auto-config logikát programozható logikai áramkörökön (PAL) keresztül valósítottam meg. Ezt abból a szempontból tettem, hogy egyszerű és olcsó, kicsi, viszont meg van az a hátránya, hogy programozó készülék kell hozzá. Akik szeretnék megépíteni ezt a vezérlőt, azoknak biztosítani tudom az alkatrészeket, a beégetett epromot és a programozott logikákat. A következő számban megjelenő kapcsolási rajzból megláthatjuk a fentieket.

- folytatjuk -

Regius Kornél
(Cornelius EC)

1F0	16 bites adatregiszter
1F1	hiba regiszter
1F2	block számláló
1F3	kezdő szektor
1F4	kezdő cilinder alsó 8 bit
1F5	kezdő cilinder felső 2 bit
1F6	SHD regiszter/ kezdő fej+drive kiválasztó
1F7	parancs/státusz regiszter
3F6	másodlagos státusz regiszter
3F7	digitális bemeneti regiszter

1. táblázat

Az IDE winchester 40 pólusú csatlakozói, zárójelben a tüske számával:

Reset (1)	A rendszer Reset a PC buszához képest negált, de az Amigához pont jó.
D16-D0 (3-18)	A 16 bites kétirányú adatbusz.
DMARQ (21) és DMACK(29)	DMA kiszolgálásához kellenek, ezt az IDE winchestereknél általában nem használják. Ez lehet, hogy abból ered, hogy a PC BIOS is software-esen olvassa a winchestert, nem DMA-val.
IOW (23) és IOR (25)	Az írás-olvasási műveletek elkülönítésére.
IORDY (27)	Készenlét jelzés, lassú winchesterekhez használható: a kiszolgáló számítógéptől várakozást kérhet.
SPSYNC (28) és PDIAG (34)	Két winchester használatakor van rá szükség, akkor is csak a winchesterek között.
INTRQ (31)	Megszakítás kérés, ezt a harddisk magasra húzza, ha engedélyezve van, és a státusz regiszerben változás állt be.
IOCS16 (32)	Azt akarná jelenteni, hogy az aktuális adatátvitel 16 biten folytatódik. Számunkra semmi jelentősége sincs.
DA (2-0)	A fent említett három címvezeték.
CS1	Az 1F0-1F7 közti címterület kiválasztó jele.
CS3	A 3F0-3F7 közti címterület kiválasztó jele.
DASP	Winchester aktivitást, vagyis, amit a winchester elején lévő LED is jelez.
GND	A tápvezeték föld vonala.

2. táblázat

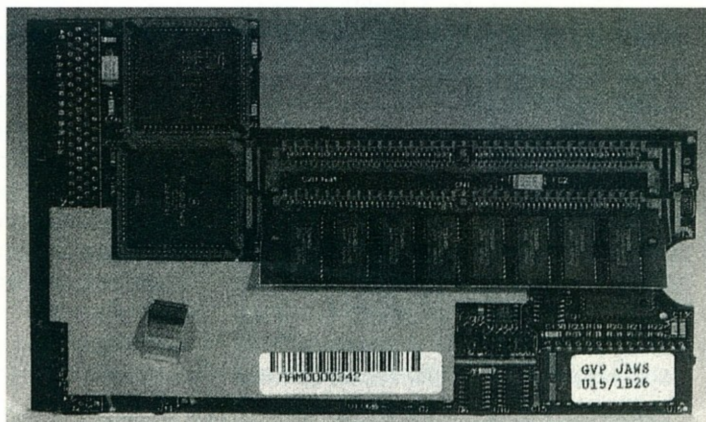
A1230™ TURBO+

Sok 1200 tulajdonos szeretne az AGA chipset által biztosított grafika mellé egy gyorsabb processzort és több memóriát. Hogy a GVP nyújtja-e a megoldást, kiderül a tesztből.

A kártya az Amiga 1200-as alján elhelyezkedő bővítősávba csatlakoztatható, ehhez nem szükséges a gép szétcsatvarozása, így nem vészik el a garancia. A kártyán az árnyékoló lemez alatt található a panelba forrasztott, PGA tokozású 68EC030-as processzor, mely 40 MHz-es órajellel működik. Mellette található a PLCC tokozású 68882-es matematikai koprocesszor számára a foglalat, vagy mint a mi kártyánkon a gyárilag felületszerelt 68882-es, mely szintén 40 MHz-cel működik.

A kártya két 32-bites SIM-modullal bővíthető. Ezek lehetnek 1, 4 és 16 MB-osak, ez utóbbi típussal érhető el a maximális 32 MB kapacitás. A két SIM-modul mérete eltérhet, így a RAM mérete 1, 2, 4, 5, 8, 16, 17, 20 és 32 MB is. Ha a két SIM-modul mérete eltér, akkor a nagyobb kapacitásút kell az #1-es foglalatba elhelyezni. 16 MB-os modul esetén a J5-ös jumpert át kell kapcsolni.

A kártyán található még egy foglalatba helyezett NMC27C256Q típusú, 32 kB-os EPROM is, mely a kártyán található RAM reset utáni inicializálását végzi (a RAM tartomány kezdete $01000000, mely nem esik a Zorro II-es bővítősávok auto-config tartományába, így annak a rendszer memóriái közé fűzését külön segédprogrammal, mely itt EPROM-ban van, kell elvégezni). Az EPROM-ot egy REV1.0 feliraú címkével ragasztották le.



A kártyához egy Install lemez is tarozik, rajta három segédprogrammal. A MemTest egy egyszerű memóriatesztelő program. A következő segédprogram a GvpCpuCtrl, mely segítségével a ROM tartalma a RAM-ba másolható és onnan futtatható. A harmadik segédprogram a GvpInfo V1.39-es verziója, mellyel a gépben található kártyákról, chipekről, drive-okról és memóriákról kaphatunk információkat.

A kártya behelyezése, majd eltávolítása a gépből nem járt különösebb nehézséggel. Ezzel a kártya gyakorlatilag üzemkész. A lemez installálása nem feltétlenül szükséges, de ha valaki megteszi, akkor szembe kell néznie azzal a problémával, hogy a program rosszul módosítja a User-Startup-ot (nem a megfelelő elérési utat adja meg). Az installálás folyamatát részletesen leírja a 28 oldalas, angol nyelvű kézikönyv.

Kétféle módon próbáltuk ki a kártyát: az egyik során ismert sebesség/hardware tesztprogramokat futtattunk, másik során néhány programmal kísérleteztünk.

A SysInfo 3.22-es verziója mutatta az első figyelemreméltó eredményt: a gép több mint az 5.5-szeresére gyorsult, és így kb. 50 %-kal lett gyorsabb, mint egy A3000-es. Viszont mutatott más érdekességet is: az exec.library a CHIP-RAM-ban helyezkedik el. Az AIBB 6.1-es változatával mért eredményeket a táblázat tartalmazza, ennek alapján a GvpCpuCtrl FastROM opciója nem okoz jelentős sebességnövekedést, és 512 kB RAM-ba is kerül. Másik észrevétel, hogy nem csak az exec.library, hanem az SSP (System Stack Pointer) is a CHIP-RAM-ba mutat.

A programok futtatása során pl. ImageFX, DPaint, PageStream, SAS/C® 6.3 is jelentkezett a jelentős gyorsulás.

Összegezve: a kártya segítségével egy kisebb erőművé alakíthatjuk gépünket, de ez az erőmű kisebb hibákkal is rendelkezik (ilyen kisebb hiba a magas ára is), melyek kissé visszafogják a teljesítményét (a grafikus módtól függő mértékben). Alternatív választásként felmerül a A4000/030 lehetősége is, mely igaz ugyan, hogy csak 25 MHz-es, de jobban bővíthető. Végül, de nem utolsó sorban számomra kellemetlen az MMU hiánya, mellyel elvész az Enforcer és a GigaMem használatának lehetősége is.

A lehetőség adott, a döntés a vásárlók kezében.

(JOCO)

Az AIBB 6.1-gyel mért eredmények:

teszt	A1200	A1230+	A1230+	A3000	A4000
processzor	68EC020	68EC030	68EC030	68030	68040
órajel (MHz)	14.18	40/40 nofastrom	40/40 fastrom	25/25	25
Emutest	1.82	8.06	7.99	5.02	16.72
WritePixel	3.00	5.16	7.39	3.48	15.33
Sieve	3.29	11.12	11.2	8.86	10.54
Dhrystone	2.01	9.01	9.02	5.57	19.20
Sort	2.69	11.45	11.45	7.13	19.52
EllipseTest	2.39	3.64	4.25	2.34	5.46
Matrix	2.60	10.58	10.61	6.51	12.17
IMath	2.67	10.01	10.11	6.31	17.15
MemTest	2.74	10.93	10.94	6.54	3.48
TGTest	2.12	2.97	3.32	1.94	3.81
LineTest	1.73	1.86	1.89	1.08	1.87
Savage	2.17	8.29	8.32	5.15	14.71
FMath	1.72	7.31	7.32	4.51	16.18
FMatrix	2.23	8.81	8.91	5.40	11.45
BeachBall	2.58	9.86	10.07	6.15	18.69
InstTest	1.75	8.84	8.84	5.47	10.05
Flops	2.10	8.26	8.28	5.09	16.92
TranTest	2.12	8.43	8.52	5.25	15.18
FTrace	2.13	8.35	8.39	5.18	15.58
CplxTest	1.93	8.10	8.16	5.04	15.28

A viszonyítási alap az A600 (MC68000, 7.09 MHz) teszteredményei.

Magyarországi forgalmazó: Thalympex
1077 Budapest, Baross tér 16.
Tel/Fax.: 141-44-14







AMIGA CD^{32}



AZ új csodafegyver

Megtört a jég. A Commodore mindezidáig következetesen tartózkodott a játékgépek (konzolok) piacától, ám 1993 augusztusától megkezdődött a harc ezen a fronton is. A Nintendo és Sega gépek ellen száll csatába a Commodore legújabb terméke az Amiga CD^{32}. Ez nem más, mint egy billenytűzet nélküli CD-ROM meghajtóval ellátott Amiga 1200-as, amely technikai paramétereivel, szenzációs árával messze megelőzi vetélytársait.

1993. augusztus 3. Kedd.
Az európai újságírók színe-java összegyűlt, hogy a világon elsőként tanúja lehessen a 32-bites konzolgép bemutatásának. Nemcsak azért szenzáció ez, mert a Commodore fennállása óta először mutat be egy konzolgépet, hanem azért is, mert ez a világ első 32-bites, CD-ROM alapú játékgépe. A bemutatóhelyszíne a Bavaria Filmplatz München-ben, ez a hely a Német filmkultúra központja, sok tévé és mozi film készült már itt. Az Enemy Mine c. filmet is itt forgatták, amely egy sci-fi, s a film díszletei szolgálnak most a "jövő játékgépének" a bemutatóján is.



A Show-n több mint ötven újságíró jelent meg, főként németek, s így külön megtiszteltetésnek vettük, hogy a kevés külföldi meghívott között a GURU magazin is szerepelt.

Alwin Stumpf, a Commodore németországi vezetője beszélt a Commodore múltjáról. 1976, (az első Commodore számítógép) a PET bemutatása óta bizony sok idő telt. A cég ma 13.000.000 eladott C64 és 4.500.000 Amiga után anyagi gondokkal küzd, amelyet a multinacionális cég teljes átszervezéssel és új gépek piacra dobásával próbál leküzdeni. Stumpf úr megerősítette az Amiga 4000T (torony) szeptemberi megjelenésére vonatkozó híreket. Az új konzolról csak röviden szólt: "Itt volt az ideje. A CD lemezek hamarosan népszerűbbek lesznek mint a hajlékony lemezek!"

Mehdi Ali úr beszélt a Commodore jövőjéről. Nagy reményeket fűznek a CD^{32}-höz, a játék piachoz. Egyes felmérések szerint a videojáték piac éves forgalma kétszer annyi mint a mozifilmeké, közel 10 milliárd dollár. A cégen végigsöpört létszámcsökkenés után is több mint száz emberből áll az a fejlesztőgárda, amely új Amigák tervezésén dolgozik.

A sajtótájékoztatón nyilatkozott Lewis Eggebrecht, a Commodore fejlesztési igazgatója is, aki korábban az IBM-nél dolgozott: "Az IBM sokkal lassabban mozog mint a Commodore. Az Amigának nagyon jók a grafikai képességei, sok lehetőség rejlik még ebben a gépben". Eggebrecht úrtól sikerült megtudni néhány nagyon fontos új hírt is: A fejlesztés alatt álló "Hight-End" Chip-set (A GURU előző számában olvashatsz róla részletesebben) bemutatását 1994 januárjára teszik (korábban 1994 nyaráról volt szó), valamint eldőlt az elnevezése is: AAA Chip-

A "chunky" képernyőszervezés
Egyszerűbb megoldás mint a "planar", hátránya, hogy csak 8, 16, 24 bites képpont leírású rendszereknél megvalósítható, előnye, hogy gyors manipulációt tesz lehetővé. A képernyőmemóriában egy képponthoz 1, 2 vagy 3 bájt tartozik. A bájtok általában sorfolytonosan helyezkednek el.

A "planar" képernyőszervezés
A "planar" képernyőszervezésnél a képernyőmemória bitsíkokra van osztva.

Négy bitsík (16 szín) esetén a képernyő bal felső sarkában lévő képpont az 5. paletta bejegyzésre mutat. TrueColor módban 24 bitsík van.

Összesen annyi bitsík van, amennyi bit tartozik egy képponthoz. A bitsíkok a képernyőmemóriában egymás mögött helyezkednek el. Minden bitsík n. bitje az n. képponthoz tartozik. Ezek a bitek együttesen adják a képpont színét.

Lássunk egy összehasonlítást, amely megmutatja, hogy az Amiga CD^{32} mennyivel jobb a mai legjobb CD alapú játékgépnél a Sega MegaCD-nél.

	Amiga CD^{32}	Sega MegaCD
processzor	MC68EC020 32 bit	MC68000 16 bit
órajel	14 MHz	12 MHz
memória	2 MB	256 KB
paletta	16 millió szín	512 szín
színek a képernyőn	260.000	64
max. felbontás	1280x512	320x200

Szerintem a gépben sok lehetőség rejlik, s a sorsát három tényező határozza majd meg:

1. A konkurencia. Nem hiszem, hogy a konzolpiacot csak "úgy" feladná a SEGA vagy a Nintendo. A SEGA már dolgozik egy 32-bites gépen, de kérdéses lesz az ára, és az, hogy mikor jelenik meg. Az új 3DO-nak hatalmas híre van, s a látottak meggyőztek - félelmetesen jó grafikájú játékok készülnek a másik 32-bites riválisra. Ismételten nagy kérdőjel kerül az ár mögé. Mindenesetre, a CD^{32} szeptemberben már hazavihető és tényleg egy "családi gép" válhat belőle.

2. A megjelenő szoftverek. Indulásként A1200 játékok jelennek meg, konverzióként. Ez nem is meglepő, hisz a gép nem titkoltan egy A1200 CD-ROM-mal és egy új chippel. Az új chip lehetővé teszi a PC képernyőfelépítési mód szimulálását, azaz egy játék átírása sokkal könnyebbé válik mint eddig. Bemutattak egy olyan képsort, ami egy Vista Pro szintű tájat mozgatott, s "Jack Reinhardt" Jokeres kollegám szerint felülmúlta a PC-s Comanche-ot. Szerintem akkor lesz nyerő a gép, ha maximálisan kihasználják tulajdonságait és olyan szoftverek is megjelennek rá, melyek más gépekre nem készülnek el.

3. A marketing. Sok múlik a reklámon.

Masell

set (tripla A).

A teremben elsötétültek a fények. Mindenki izgatottan várakozott. Az Amiga Joker egyik szerkesztője "Jack" az üdítőjét egy mozdulattal kihörpintette a poharából, s a térdére fektette a fényképezőgépét. Harsonák szólaltak meg, s egy zsilipajtó nyílt ki hatalmas szisszenéssel. Világos füst áramlott be a terembe, így csak lépések koppanásait lehetett hallani a krómozott fémpadlókon. Két űrruhás alak hozta be a CD^{32}-őt a színpad két oldalán. A gépek egy állványra kerültek, s ismét felgyulladtak a fények.



Az új konzol tulajdonságait Karola Bode ismertette:
"A CD^{32} sok újítást tartalmaz. Ez a világ első 32-bites konzolja, s két grafikus chipet is beépítettünk. Ez a világon az első igazi 'Multimedia Player'. Mit is jelent ez? A gépet használhatjuk játékra, CD lemezeket hallgathatunk és CD videofilmeket nézhetünk egy opcionális MPEG modul segítségével.
(Közben egy videoklipet láthattunk, tökéletes minőségben, sztereo hanggal a kivetítőn. Engem nagyon meggyőzött ez a "kis" demonstráció- milyen lehet a Jurassic Park film, ha már a klip is ilyen hatásos volt?).
A konzolt kiválóan lehet alkalmazni az oktatásban, előadásokon és sok egyéb más téren is. A gép megjelenésekor 17 játék lesz hozzá kapható, és karácsonyra számításaink szerint a CD-s játékok száma eléri a százat! Új játéktípusok is jelennek: teljesen animált, mozgó videójátékok is lesznek, amelyeket leginkább a filmekhez lehet hasonlítani. Ma nincs jobb gép a piacon mint a CD^{32}. A SEGA elnöke, Mr. Kalinski '93 júniusában azt nyilatkozta, hogy 93/94-ben nem lesz olyan gép,

Egy játékgépnél nagyon sok múlik azon, hogy már a megjelenése pillanatában mennyi játék kapható rá. Az Amiga CD^{32}-hoz megjelenésekor már 17 CD-vel indít, amely folyamatosan bővül. Íme a játékok listája, amelyek már vagy készen vannak, vagy most vannak készülőben. A programok szinte majdnem mindegyike kihasználja az AGA Chip-set lehetőségeit és a gép sebességét. A Syndicate Amiga CD^{32} verziójában pl. ha bemegyünk egy házba, akkor láthatjuk annak a belsejét is, a 3D-s nézet forgatható lesz. A Pinball Fantasies 256 színű játékasztala mellett CD-ről szól majd a 16 bites stúdióban felvett zene. Meg kell még említeni, hogy a játékok ára a konzolokhoz képest kifejezetten alacsony lesz.

Acclaim
Mortal Combat
Bullfrog
Syndicate, Biosphere
Flairsoft
Oscar, Whale's Voyage, 1869
Grandslam
Nick Faldo Golf
Gremlin
Heroe's Quest, Litil Divil, Nigel Mansell, Premier Manageer, Zool, unnamed space sim, Zool 2, Utopia 2
Krisalis
Sabre Team, Soccer Kid, Manchester Utd 2
Microprose
Civilisation, Gunship 2000, B17 Flying Fortress, Legacy
Millenium
James Pond 2, Diggers, Daughters of Serpent
Mindscape
Alfred Chicken, Chaos Engine, Liberation, Various games pack
New Media
Guinness Book of Records 2
Ocean
International Golf, Jurassic Park, Sleepwalker, T.F.X., Inferno
Optonica
Insight Technology
Plattsoft
Amiga CD football
Psygnosis
Microcosm, Lemmings
Renegade
Sensible Soccer, Uridium 2, Chaos Engine
Sachs Entertainment
Defender of the Crown 2
21st Century
Pinball Fantasies, Pinball Illusions
Team 17
Alean Breed 2, Body Blows, Project X, Super Frog
Thailon
Lionheart
Virgin
Dune CD-ROM, Musicolor, North Polar Exhibition
Virtual Entertainment

Composer Quest
Xiphias
Grolier Encyclopedia 2, Timetable of Business Politics and Media, Timetable of Science and Innovation
Titus
Battlestorm, Prehistoric
Maxis
Sim City
Discus
Cindrella, Mud Paddle, Long Hard Day at the Ranch, Thomas's Snowsuit, Moving gives me a Stomach Ache, Heather Hits a Hime Run, Paper Bag Princess, Tale of Benjamin Bunny, Tale of Peter Rabbit
Lascelles Connoisseur Fine Arts
Tiger Media
Case of Cautious Condor
Hex
Global Chaos
Troika
Herioc Age of Spaceflight - NASA
Seriat
Stamps of France and Marocco

amely ár/teljesítményben megveri a SEGA-t. Pedig ez a gép a CD^{32}, mivel árban is alatta van a Sega MegaCD-nek, s teljesítményben is többet nyújt annál."

A bemutató után az újságírók is kipróbálhatták a gépeket. Jackkel természetesen odarohantunk egy CD-^{32}-höz, s szétkaptuk. A gép meglehetősen könnyű, s én örömmel megállapítottam, hogy a konzolos irányító "pad" helyett joystickot is köthetünk a konzolra. Kipróbáltuk a Pinball Fantasies 256 színű változatát és az Oscar c. Flair játékot is. A többi program még nem volt kész (hiszen csak Augusztus 3-át írtunk) de a többi játékokból is láttunk részleteket. Az egyik leglátványosabb a Psygnosis cég egy 3D programmal készített "renderelt" animációi voltak, amelyek a Microcosm c. játék bevezető képei lehettek.

Az Amiga CD^{32} nem más, mint egy billentyűzet és hajlékonylemez meghajtó nélküli Amiga 1200-as. A programokat egy dupla sebességű (300 kB/sec) CD-ROM meghajtóról olvassa. Az Amiga 1200-assal szemben tartalmaz még 1 k méretű statikus RAM-ot is (tartalma a kikapcsolás után is megmarad), ide menthetők a játékállások, valamint tartalmaz egy speciális grafikai áramkört, amely az IBM PC-nél használatos ún. "chunky" képernyőfelépítési módot teszi lehetővé. Az Amiga grafikája az ún. "bitplane"-ekre épül, amelynek számos előnye, de ugyanakkor hátránya is van a "chunky" képernyőfelépítési móddal szemben. A "chunky" mód nagyon hatékony, ha a képpontok manipulálásáról, egyenkénti kezeléséről van szó. Ezért láthatunk olyan játékprogramokat IBM PC-n mint a "Chomanche" vagy a "Wolfeinstein 3D". Ezeket eddig Amigán a "bitplane"-os képernyőszervezés miatt nem lehetett gyorsra megírni - így aztán nem is írták meg őket -, a CD^{32}-vel más a helyzet.

A géphez csatolható lesz egy - az év vége felé megjelenő - MPEG modul, amely TV felbontású, sokszínű animációk valós idejű visszajátszását teszi lehetővé. A vezető videotechnikai cégek létrehoztak egy szabványt, amely a digitális képrögzítés formátumát határrozza meg CD-re. Hasonló jelentőségű ez, mint annakidején a hang tárolásának formátumára megszületett megállapodás. A szabvány az MPEG tömörítési módot írja elő, amelynek segítségével 72 percnyi, a VHS-nél jobb minőségű mozgófilmet tárolhatunk egyetlen CD-n. Az Amiga CD^{32} az elsők között támogatja ezt a rendszert (nem véletlen, mivel az új szabványt meghatározó cégek között ott volt a Commodore is).

Az Amiga CD^{32} alapkiépítésben négyféle CD formátumot kezel: Amiga CD^{32}, CDTV, Audio CD, CD+G. A CD+G jelölésű CD a CD+Grafikát jelöli. Kedvenc együttesünk számának hallgatása közben képeket is nézhetünk. Természetesen Karaokára is alkalmas a gép, azaz a japánoknál megszokott CD-ket is lejátssza, így a legkülönbözőbb zenékre mi énekelhetünk, a gép kiírja a versszakokat és mutatja az ének ütemét. Az ötödik formátum az MPEG modullal lejátszható Video CD. Valószínűleg az elsők között lesz novemberben a Jurassic Park film CD-ROM változata is.

A CD^{32} egy adapter segítségével később egy valódi Amiga 1200-assá lesz átalakítható, hajlékonylemez meghajtóval, egérrel, valódi Fast-RAM bővítési lehetőséggel.

A legnagyobb szenzáció a CD^{32}-vel kapcsolatban talán az ára. Az Amiga CD^{32} egy Joypad-dal 699 DM-ért kapható (ez kb. 40000 Ft). Ez már csak azért is fantasztikus, mert egy dupla sebességű CD-ROM meghajtó önmagában ennyibe kerül!

A gép itt van, szeptembertől az üzletekben mindenhol. Minden esélye megvan rá, hogy sikeres legyen - a vetélytársakat megszégyenítő sebesség és grafika, megfelelő mennyiségű játékprogram. Úgy látszik a Commodore megtalálta a helyes utat, és olyan gépeket tervez, amellyel hosszú távon is versenyképes - győztes lehet.

Marinov 'Gaborca' Gábor
Masell

Konkurencia

Az Amiga CD^{32} technikai fölénye nyilvánvaló a mai játékkonzolokkal szemben. De mi a helyzet a hamarosan megjelenő riválisokkal, az Atari Jaguárral és a 3DO-val? Az Atari Jaguár egy 16 millió színt megjeleníteni képes Atari fejlesztésű 64 bites RISC processzorra épülő 3D-s számításokat is végezni tudó társprocesszorral ellátott játékgép. Az egyetlen probléma vele az, hogy 1994 első-második negyedévénél előbb nem várható a megjelenése. Emlékezve a Falcon megjelenésére ez lehet, hogy 1995 első-második negyedéve lesz. Komolyra fordítva a szót, szakmai körökben erős a kételkedés az új Atari játékgéppel szemben - hisszük ha látjuk. A szoftver ellátottság is érdekes kérdés. Néhány a Commodore-hoz közelálló játék készítő-forgalmazó cég mint pl. a Psygnosis, Electronic Arts, GameTEK már bejelentette, hogy egyszerűen nem ad ki játékot az Atari Jaguárra.
A 3DO egy 32 bites rendszer, amelyet az Electronic Arts-ból kivált Trip Hawkins által alapított 3DO company tervezett. Érdekessége, hogy ez egy technológia, különböző gyártóktól várhatók a konkrét gépek - elsőként a Panasonic-tól. A 3DO egy 12.5 MHz-es ARM6 RISC processzorra épül, a 24 vagy 8 bites grafikát egy külön áramkör kezeli. A háttértár itt is egy dupla sebességű CD-ROM meghajtó. A 3DO problémája hasonló az Atari Jaguáréhoz: mind a mai napig nincsen belőle működő prototípus. És így az ígért 1993 végi piaci bevezetés átcsúszik 1994-re.

Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek, szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.



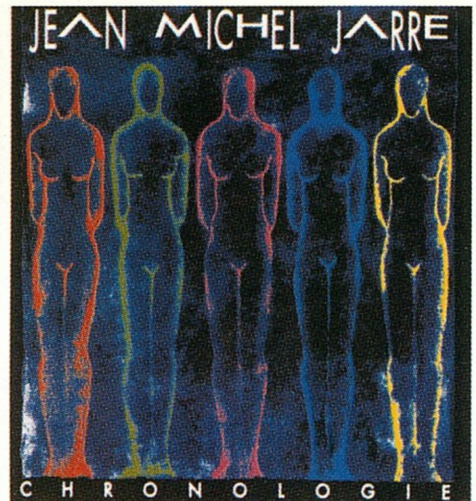
U2 - ZOOROPA

A zenekedvelő hallgatóság nagy örömére a U2 egy vadonatúj stúdióalbumot jelentetett meg. Az együttes jelenleg koncertkörúton van, Európa után Amerikát keresik fel. Egy-egy ilyen monstre turné, amely több évig is eltarthat, általában a remek pénzkereseti lehetőség, valamint a teljes kimerültség mellett többnyire azt jelenti, hogy új dalok írására nem kerül sor, maximum egy koncertfelvételeket tartalmazó album kerül a boltokba a turné vége felé. Miután a U2 egy eléggé kényelmes társaság, ami sok más dolgon kívül azt is jelenti, hogy nem sietnek elkapkodni a lemezfelvételeiket, vagyis nem ritkán két-három év is eltelik egy-egy új lemez megjelenése között. Tehát sok mindenre lehetett számítani, csak arra nem, hogy majd éppen ők veszik a fáradságot maguknak arra, hogy egy koncert után elrepüljenek Dublinba, és új számokat vegyenek fel. De szerencsére megtették, és aki veszi magának a fáradságot, hogy meghallgassa a lemezt, az valószínűleg kissé gondolkozóba esik, hogy vajon ez a zene hová, melyik műfajba óhajt tartozni. Szerintem ahány ember, annyi műfaji meghatározás, annyi mindenesetre biztos, hogy a U2 a kilencvenes években egy új stílust alakít(ott?) ki magának, amely néha kicsit meghökkentő, talán egy kicsit groteszk is tud lenni, nemritkán olyan szemszögből nézi a dolgokat, amely nem igazán kézenfekvő, de mindig jól ki van dolgozva, mind a zenei anyag, mind a szöveg, és el lehet gondolkozni rajta, amit manapság azért egyre kevesebb zenéről lehet elmondani. Tehát: ACHTUNG ZOOROPA!!



JAMIROQUAI
Emergency On Planet Earth

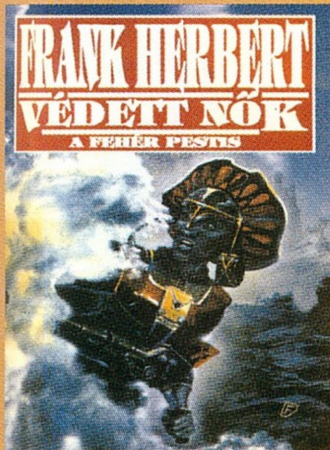
Aki szereti a vegytiszta dolgokat, az maradjon inkább távol ettől a zenétől. Aki azonban nem bánja, ha több műfaj keveredik egy lemezen, annak viszont szinte kötelezővé tenném a lemeznek legalább néhányszori meghallgatását, lévén hogy a kimondhatatlan nevű előadó és gárdája nemmindennapit mixelt ezen az albumon. A legjobban talán a jazzrap kifejezés fedné körülbelül azt, amit a műfaji besorolásról mondani lehetne, de ez a szó is csak körülbelül arra jó, hogy nagyjából sejteni lehessen, hogy mit NEM tartalmaz a lemez. Nincs tehát metál, hard-rock és még sorolhatnám azokat a dolgokat, amelyekből nem igazán lehet fellelni semmit sem. Még hosszasabban sorolhatnám viszont azokat a dolgokat, amelyek megjelennek egy-egy számban, ha esetleg csak néhány aktus erejéig is. Vagyis nagyjából leírhatatlan, mit művelnek a jól kiszabott műfaji határokkal ezen az albumon, sokkal megkapóbb az, hogy milyen jól csinálják. Könnyedén csempésznek erőszakos szaxofonszólót a legdurvább rap-ritmus közepébe, hagyják, hogy a trombita lelkesen elnyomja az éppen esedékes mondókáját szavaló rappert, de előfordul mindennek a fordítottja is. Figyelemreméltó az is, hogy milyen virtuóz könnyedséggel adják elő a jazz részeket. Ebből adódóan viszont aki még életében nem hallgatott volna jazzt, talán elkezdheti az ismerkedést a műfaj néhány alapelemével. Azonban vigyázat, ez nem jazz. Hogy micsoda? Azon vitatkozzanak csak a szakemberek. Mi pedig gazdagabbak vagyunk néhány jó zenével.

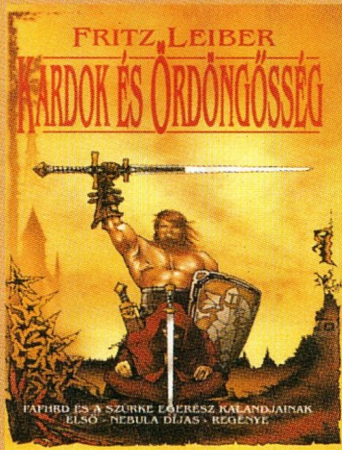


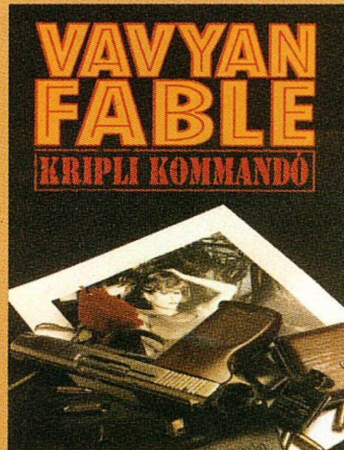
JEAN MICHEL JARRE
CHRONOLOGIE

Jarre nem az az ember, aki évente vagy félévente elképeszti a nagyérdeműt lemezeivel. Meglehetősen sokáig dolgozik egy-egy albumon, ami aztán megjelenése után egyből beszédtéma lesz a szintetizátorzenét kedvelők között. Legutóbb megjelent, saját szerkesztésű válogatáslemeze, az Essential után sejteni lehetett, hogy egy korszak lezárult, és ami most jön, az megint valami más lesz. Nos ez nagyjából be is következett. Az új lemez valóban valami mást tartalmaz, mint amit várni lehetett volna. Jarre egyszerűen fogta magát és visszatért régi nagy lemezei közé, és csinált még egyet ugyanabban a stílusban, mint amelyben például az Oxygen vagy a Magnetic Fields készült. Variációk egy témakörre, több tételben. Szerény ám, de megalapozatlan véleményem szerint legtöbb rajongója ezt a fajta zenét szerette meg Jarre műveiben, és most Jarre maga is visszatért ahhoz, amivel kezdte a pályáját. A műfaj rajongói gondolom már a nyáron beszerezték a lemezt. Aki ezt esetleg még nem tette volna meg, de szándékában áll esetleg a CD megvétele, annak felhívnám a figyelmét, hogy lehetőleg eredeti francia nyomású CD-t vegyen, ugyanis a német gyártású CD-k meglehetősen halovány másai az eredetinek, rosszabbul szólnak, pedig pont fordítva szokott lenni. Aki pedig most kezd ismerkedni Jarre-ral, annak remélem ugyanolyan nagyon fog tetszeni, mint ahogy nekem tetszett az Oxygen tíz évvel ezelőtt. Aki pedig esetleg kihagyta volna az életéből ezt a lemezt, jobb, ha nem teszi.

STILLA







Új Valhalla könyvek

Könyvparadicsom

Soha nem gondoltam volna, hogy egyszer eljutok Londonba, de ha már egyszer ott voltam, néhány röpke órát szántam Európa valószínűleg legnagyobb sci-fi & fantasy könyvesboltjára. Szerintem mindenkinek a szívét megdobogtatták volna az ott kapható ritkaságok, albumok, nálunk még nem kapható új és régebbi könyvek. Külön teremben az illusztrációk, grafikák, albumok. Eredeti Vallejo, Fazetta grafikák, összefoglaló hatalmas könyvek gyönyörű reprodukciókkal. Az antikváriumi részben első kiadások Asimovtól, Clarke-tól és még sorolhatnám sokáig. A némileg újabb könyveknél a teljes Galaxis útikalauz sorozat, a teljes Dűne sorozat, amely 7 részből áll már, Terry Prachett korongvilág könyvei és más, nálunk még ismeretlen könyvei. Szóval volt mit nézni, csak sajnos az árak nem magyar zsebnek valók. Első nekifutásra el lehetett volna költeni úgy 5-600 fontot. Ha esetleg valaki arrafelé jár, lehetőleg szánjon egy kis időt erre a boltra. A szinte minden sarkon megtalálható turista információs pontoknál szívesen elmagyarázzák, hogy merre található.

Robert Sheckley - A Státuscivilizáció

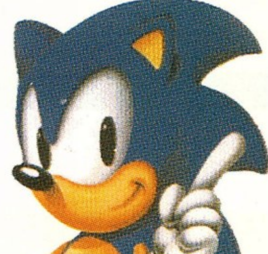
Egy régebben megjelent könyvről van szó, amely a GBK tagjainak készült, de most már mindenki számára elérhető. Ez pedig nagyon jó, ugyanis egy igazi sci-fi alapműről van szó. Sheckley 1960-ban jelentette meg ezt a művét, amelyet politikai okokból nem adtak ki nálunk ilyen sokáig. A történet szerint a földi civilizáció egy új formát ért el, megfelelő módszerekkel sikerült elérni, hogy a bűnözést szinte teljesen visszaszorítsák. Azokat az embereket, akik mégis a bűn útjára léptek, a rendkívül hatékony felderítés szinte azonnal elkapja és a régi angol mintára száműzi, csak most nem egy másik kontinensre, hanem egy másik bolygóra. Ezen a börtönbolygón a bűnözők saját törvényeik szerint élhetnek. A kábítószerfüggés kívánatos dolog, ha valaki szeretne az előkelőbb rétegekhez tartozni, mindössze havi egy-két gyilkosságot kell elkövetnie. A mű az ötletek valóságos tárháza, könnyen felismerhető, hogy honnan is szerezték az ihletet némely később megíródott sci-fik szerzői. A történet kezdetekor főhősünk éppen magához tér az elfogatásakor bekövetkezett sokkból. Nem sok mindenre emlékezik, de sebaj, amint megérkezik a börtönhajó a bolygóra, lassan a főhőssel együtt mi is képet alkothatunk erről a kegyetlen világról. Hősünk lassan alkalmazkodik, néhányszor csak hihetetlen szerencsével marad életben. Ahogy éli tovább az életét, egyre pontosabb képet alkothatunk magunknak erről a kegyetlen civilizációról, amely lassan sodródik a bukás felé, és éppen az általa száműzött bűnözőktől várhatja, hogy némi életet leheljen belé. Félreértés ne essék, a könyv nem a bűnözés dicsérete, csak arra próbál rámutatni, hogy az emberi társadalom nem engedheti meg magának azt, hogy mindent és mindenkit szigorú osztályokba soroljon, a módosítás minden reménye nélkül. Mesteri írói fogások, igazi remeklések teszik a könyvet hihetővé, egy pillanatra sem torpan meg a sztori lendülete. Ha sikerül beszerezni, a klasszikusok polcának ékessége lehet ez a valódi alapmű.

Filmhírek

E havi filmhíreinkben tallózzunk egy kicsit a jövőben elkészülő, illetve a bemutatásra váró filmek között. Michael J. Fox-ot csak nagyon sok pénzzel lehetett meggyőzni, hogy vállalja el a Back To The Future IV. főszerepét. Már nagyon unja ugyanis az egyre nyakatekertebb sztorikat. Nem kerüli el a sikeres filmek sorsát a Lethal Weapon sorozat sem, ugyanis már elkészült a paródia róla. Mel Gibson és Danny Glover halálos párosát most Emilio Estevez és Samuel L. Jackson alakítja haláli poénokkal, a film címe Loaded Weapon I. Egy kis időre felbukkan a filmben Whoopi Goldberg is. Whopinak egyébként elkészült új komédiája, a Made in America is. Ha már vígjáték, akkor említést kell tennünk a HOT SHOTS című remekmű most bemutatott második részéről, amely ha lehet még fergetegesebb, mint az előző, természetesen ismét Charlie Sheen-nel a főszerepben. Sajnos mindkét film csak a videotékákban érhető el, pedig biztos nagy sikere lenne a mozikban is. Elkészült a Tina Turner életéről szóló film is, What's Love Got To Do With It címmel, amiről remelhetőleg mindenkinek beugrik Tina egyik slágerének a címe. A címszerepben Angela Basset, aki nagyon hasonlít az ifjú Tina Turnerre. Elindult egy újabb nagy vállakozás. Meg akarják filmesíteni a nálunk Frédi és Béni címmel közismert rajzfilmsorozatot. A sztori már kész, sőt megvannak a főszereplők is. Bénit Danny De Vito fogja domborítani, Frédi szerepében John Goodman tündököl majd. Nos, ennyit a filmekről, jó szórakozást a mozikban, vagy a képernyők előtt.

STILLA

SEGA rovat



Megszülettünk!





Amint látjátok új rovat született. Lehet hogy sokan most a fejüket ingatják és magukban morognak (Hát ez meg micsoda?). Mi mégis úgy gondoltuk, lesznek majd olyanok akik örömükben felkiáltanak "Ez már valami!!!". Külföldön több olyan újság is létezik, ami a SEGA TV-játékkal foglalkozik. Ezt a hiányt szeretnénk - ha nem is teljes újság, csak két oldal formájában pótolni. Most feltehetitek a kérdést: Kinek van ilyen gépe a számítógépek korszakában? Sokan vagyunk, és remélem ez a tábor még szélesedni fog. Magyarországon egyre jobban elterjed a SEGA nevű őrület, és mind többben lesznek akiket megfertőz. Tehát kedves "megfertőzöttek" készüljetek, hiszen minden hónapban olashattok majd újdonságokat gépekről, programokról.

ITT A MEGA PC!!!

Újdonság jelent meg az angliai számítógéppiacon. Az Amstrad cég ötvözte az IBM számítógépet a SEGA Mega Drive-val. Két processzor került be egybe. Mindazt tudja amit ezektől a gépektől mindenki elvárhat. IBM üzemmódban 386 SX számítógépként használható, ami tartalmaz: 386 SX 25 MHz, 40 MB hard drive, 1 MB RAM, 14' color VGA monitor sztereó hanggal, AD-Lib hang kártya, PS/2 mouse, 1.44 MB floppy drive, PC analóg joystick, DOS 5.0. Mega Drive módban 68000, 7.14MHz, és SEGA control pad. A monitor automatikusan átkapcsol PC üzemmódról Mega Drive felbontásra.

-Sam-



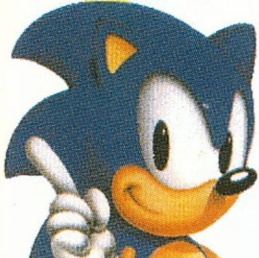
Egy új generáció

A Master System II megjelenése után a SEGA cég hozzáfogott a Mega Drive és a hozzá tartozó CD-ROM átformálásához. Az új gép igazán jól sikerült. Az eddig is tetszetős külsőn kisebb átalakításokat végeztek. Lekerekítették a formáját, és a kezelőgombokat is más helyre rakták át. A mérnökök szerint az új készülék teljesen kompatibilis a régi Mega Drive-val, illetve a CD-ROM-mal. A SEGA Mega CD 2 ugyanúgy illeszkedik a régi Mega Drive-hoz mint a régi változata. A hírek szerint az új Mega Drive 2-es, és a Mega CD 2-es várhatóan ez év októberében kerül piacra a szigetországban. A régi Mega Drive-ból eddig Angliában 70.000 db-ot adtak el, Amerikában csak az utolsó öt hónapban 300.000 db talált gazdára. A forgalmazók remélik, hogy az új változatnak legalább akkora sikere lesz, mint az elődjének.

-Tom-







SEGA rovat

Spider-Man

Peter Parker egy átlagos fiatalember volt, amíg egy rádioaktív pók harapása emberfeletti erőt nem adott neki. Ebben a vállalkozásban Spider-Man ellenségei egy időbombát rejtettek el a városban. Az egész gaztettet rákenték szegény főhősünkre. 24 óra áll rendelkezésre a bomba megtalálására, valamint a gazemberek elfogására. Csak így mentheti meg a várost és bizonyíthatja ártatlanságát. A játékban lehet futni, ugrani, sőt még kúszni is az épületek falain. Spider-Man képes pókhálót kilőni a kezéből. Így hintázhat egyik tetőről a másikra, vagy meggátolhatja az ellenségeit a mozgásban. (Sajnos ez a blokkolás csak pár másodpercig tart.)
Sokkal többet kell tenned mint megküzdeni az ellenségekkel, valamint a tárgyakat összegyűjteni. Titkos folyosókat kell találnod, ablakokon kell bemásznod. A cél: Visszaváltozni a régi Peter Parker-ré. Egy külön feladatot is végre kell hajtanod. A legyőzött ellenfelekről fényképet kell készítened, hogy eladd őket a helyi újságoknak.
A játék minden fontos tudnivalót tartalmaz. A szöveges képernyők teszik ezt a programot igazi kalanddá.



TOP LISTA

Mega Drive

1. Flashback
2. Super Kick Off
3. Fatal Fury
4. PGA Tour Golf 2
5. Ecco
6. Tiny Toons
7. Sonic 2
8. Road Rash 2
9. Streets Of Rage 2
10. Desert Strike

Master System

1. Sonic 2
2. Land Of Illusion
3. Lemmings
4. G-LOC
5. Taz Mania
6. Wimbledon Tennis
7. California Games
8. The Ninja
9. Sagaia
10. Putt And Putter Golf

Game Gear

1. Sonic 2
2. Lemmings
3. Streets Of Rage
4. Taz Mania
5. Super Kick-Off
6. Prince Of Persia
7. Super Off-Road Racer
8. Chuck Rock
9. Ariel The Little Mermaid
10. Super Space Invaders

Tippek-Trükkök

After Burner: Állandó folytatási lehetőséget érhetünk el, ha megnyomjuk a pause gombot mielőtt a demo program elindulna. Játék közben úgy folytathatjuk, ha egyszerre nyomjuk meg a fel, az 1-es és a 2-es gombokat.
Casino Games: Amikor a játék egy nevet kér, írjuk be "Mr. SEGA" a bankszámla számához: 8314853112. Máris egy kisebb vagyonra tettünk szert, így nehezebben fogy el, az amúgy minimális mennyiségű pénzünk.
Choplifter: A bejelentkező képnél nyomjuk meg sorban a fel, le, balra, és a jobbra gombokat. Egy speciális képernyőt kapunk. Ismételjük meg az előbbi gomb kombinációt. Jé!!! Ebben a játékban még pályát is lehet választani.
Golden Axe: Folytatási lehetőséget kapunk, ha egyszerre nyomjuk meg a fel, balra és az 1-es gombot az irányító panelon. Ha elvesztettünk egy életet, az előbbi kombinációval ugyan ott folytathatjuk ahol abbahagytuk.
Space Harrier: Örökéletesre állíthatjuk át a játékot, ha a Game Over felirat után, amikor a játékos nevét kéri a gép, beírjuk: "XXXXXXXXXXX" (11 db X-et).

Végül a nálunk igen népszerű Wonder Boy III.: A játék elején lehetőség van kóddal történő kezdésre. Ilyenkor mindig más és más pályáról kezdődik a játék. Íme három kód.
1. MKWH WC1 TY2K 5H4
2. 9JC5 YHX XN4U HT2
3. WE5T ONE 0000 000
Ha ezeket a kódokat használjuk állandó mennyiségű lövedékünk és kövünk lesz.
A felsorolt kódok mind a SEGA Master System-hez készült játékokhoz alkalmazhatóak. A következő számban a SEGA Mega Drive tulajdonosoknak adunk egy pár tippet.

TOPLISTÁK

AKCIÓ

1.	Syndicate	(-)
2.	Superfrog	(1)
3.	Prince Of Persia II.	(6)
4.	Walker	(-)
5.	Street Fighter II.	(2)
6.	Chaos Engine	(3)
7.	Lost Vikings	(7)
8.	Flashback	(8)
9.	Goal!	(4)
10.	Morph	(10)

SZIMULÁTOR

1.	Strike Commander	(1)
2.	X-Wing	(2)
3.	F15 - III	(3)
4.	Tornado	(-)
5.	Falcon 3.0	(5)
6.	Comanche	(6)
7.	Gunship 2000	(-)
8.	Fields Of Glory	(-)
9.	Reach For the Skies	(9)
10.	SimLife	(4)

KALAND

1.	Betrayal At Krondor	rol.	(4)
2.	Day Of The Tentacle	adv.	(-)
3.	Wizardry 7.	rol.	(1)
4.	Alone in the Dark	adv.	(2)
5.	Ishar II.	rol.	(-)
6.	Lands Of Lore	rol.	(-)
7.	Ultima 7 Part 2.	rol.	(3)
8.	Ultima Underworld 2	rol.	(8)
9.	Darklands	rol.	(9)
10.	Return O. T. Phantom	adv.	(10)

PC 10

1. Day Of The Tentacle (U.S.Gold)
2. X-Wing/LucasArts (U.S.Gold)
3. Strike Commander (E.A.)
4. Syndicate (E.A.)
5. Betrayal at Krondor (Sierra)
6. Ultima Underworld 2 (E.A.)
7. Lotus III. (Gremlin)
8. History Line 1914-18/Blue Byte
9. Tornado/ Digital Integration
10. F-15 Strike Eagle III/Microprose

ABSZOLÚT 10

1. Syndicate/E.A.
2. Day Of The Tentacle/U.S.Gold
3. X-Wing/U.S.Gold
4. Walker/Psygnosis
5. Sensible Soccer'93/Renegade
6. Dune II./Virgin
7. Lemmings II/ Psygnosis
8. Desert Strike/ECA
9. Goal!/Virgin
10. Street Fighter II/U.S.Gold

FILM

1.	Idétlen Idókig	(-)
2.	Toys	(2)
3.	Becsületbeli Ügy	(3)
4.	Zsaru kis Hibával	(-)
5.	Tisztességtelen ajánlat	(5)
6.	Fehér Sivatag	(9)
7.	Szépség és a Szörnyeteg	(1)
8.	Az Utolsó Mohikán	(8)
9.	Drakula	(-)
10.	Egyenesen Át (Flatliners)	(10)

Shy's TOP 10

1. Wizardry
2. Fate - Gates of Dawn
3. Blue Force
4. Railroad Tycoon
5. Civilization
6. Desert Strike
7. Gem-X
8. Bard's Tale 3.
9. X-Wing
10. Pirates

ACOMP

Már kapható:

Amiga 1200Felhasználói kézikönyv magyarul!

495 Ft

Commodore Amiga 500	21900 Ft
Commodore Amiga 500 Plus	21900 Ft
Commodore Amiga 600	21900 Ft
Commodore Amiga 1200	43900 Ft
A600/1200-hoz 40 MB HD kábellel	21990 Ft
80 MB HD kábellel	28990 Ft
120 MB HD kábellel	36990 Ft
Commodore A4000/040/6MB/120MB	269000 Ft
+ 4MByte RAM modul	29000 Ft
Commodore 1942 multisync monitor	51990 Ft
Commodore 1940 multisync monitor	44990 Ft
Commodore 1084s monitor	25990 Ft
Commodore 1085s monitor	25990 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3500 Ft
Commodore C-64 II	???? Ft
Commodore C-64 Video Games Set	???? Ft
Commodore 1541 II Floppy	5490 Ft
Commodore 1802 monitor	24990 Ft
Commodore Datasette	???? Ft
Commodore MPS 1230 printer	18990 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3200 Ft
2.0 MB órás memóriabővítő	9900 Ft
1 MB órás chip bővítő A600-ba	5900 Ft
1 MB chip bővítő Amiga 500 Plus-hoz	5500 Ft
NoName 3.5" DSDD lemez	445 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	680 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez	179 Ft
NoName 5.25" DSHD lemez	345 Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	645 Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1195 Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	645 Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 darabos)	995 Ft

Fuji 5.25" MD 2DD lemez	350 Ft
Fuji 5.25" MF 2HD lemez	595 Ft
Amiga Action Replay MK III	9990 Ft
4 Player Adapter (4 joystick csatlakozó)	1890 Ft
C-64/C-128 Mouse	1990 Ft
C-64/C-128 C1351 Mouse	2490 Ft
Commodore 64 midi szoftverrel	6500 Ft
SWIFTY Amiga mouse 3-gombos	1990 Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	1990 Ft
Noris porvédő Amiga 500/500+	890 Ft
Noris porvédő C-64 II.	590 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	385 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	385 Ft
Noris hálós 14" monitorfilter	395 Ft
Noris üveg 14" monitorfilter	1490 Ft
Noris Maus Pad	200 Ft
Soundblaster Pro-2 Deluxe hangkártya	17490 Ft
Soundblaster 16 ASP hangkártya	29990 Ft
Midi Amiga Interface	3490 Ft
Handyscanner Amigához	14900 Ft
Boot Selector Amigához	1490 Ft
Képdigitilaziláló + RGB splitter	13900 Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6490 Ft
Trackball Amigához	3590 Ft
Rocgen Genlock for Amiga	9900 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	24900 Ft
Roctec 3.5" Amiga slim külső drive	9490 Ft
Roctec 3.5" Ivory Anti-Virus Amiga drive	9990 Ft
Roctec 3.5" Black Anti-Virus Amiga drive	9990 Ft
Roctec 3.5" Amiga belső drive	8500 Ft
Amiga Magazin friss számai	450 Ft
Power Play friss számai	450 Ft

Rochard HD kontroller A500/A500+	17900 Ft
+ 80 Mbyte winchester	24990 Ft
+ 1Mbyte SIMM Ram	4990 Ft
Real Time Clock for Amiga 1200	2490 Ft
Action Replay MK VI Pro (C64)	5900 Ft

Joystickok

Quickshot QS - 113 IBM	910.- Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1045.- Ft
Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM	2690.- Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3390.- Ft
Quickshot QS - 141 Quicktrac 100 IBM	2690.- Ft
Quickshot QS - 101 I.	395.- Ft
Quickshot QS - 102N II	535.- Ft
Quickshot QS - 102P II. Plus mikrok.	595.- Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrok.	745.- Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1	1290.- Ft
Quickshot QS - 129F Flightgrip1	690.- Ft
Quickshot QS - 130F Python1	795.- Ft
Quickshot QS - 137F Python1M mikrok.	845.- Ft
Quickshot QS - 155 Aviator mikrok.	2790.- Ft
Quickshot QS - 149 Intruder	2590.- Ft
Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	890.- Ft
Dynamics Competition Pro 5000	1080.- Ft
Dynamics Competition Pro IBM	4150.- Ft
Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1450.- Ft
Dynamics Competition Star Mini	1950.- Ft
Dynamics Competition Special Mini	1650.- Ft
Dynamics Competition Transp. Mini	1650.- Ft

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel.: 149-6165, Fax.: 251-2385

1191 Budapest, Katica utca 9., Tel.: 147-0625, Fax.: 177-9419

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFÁ-t tartalmazzák!